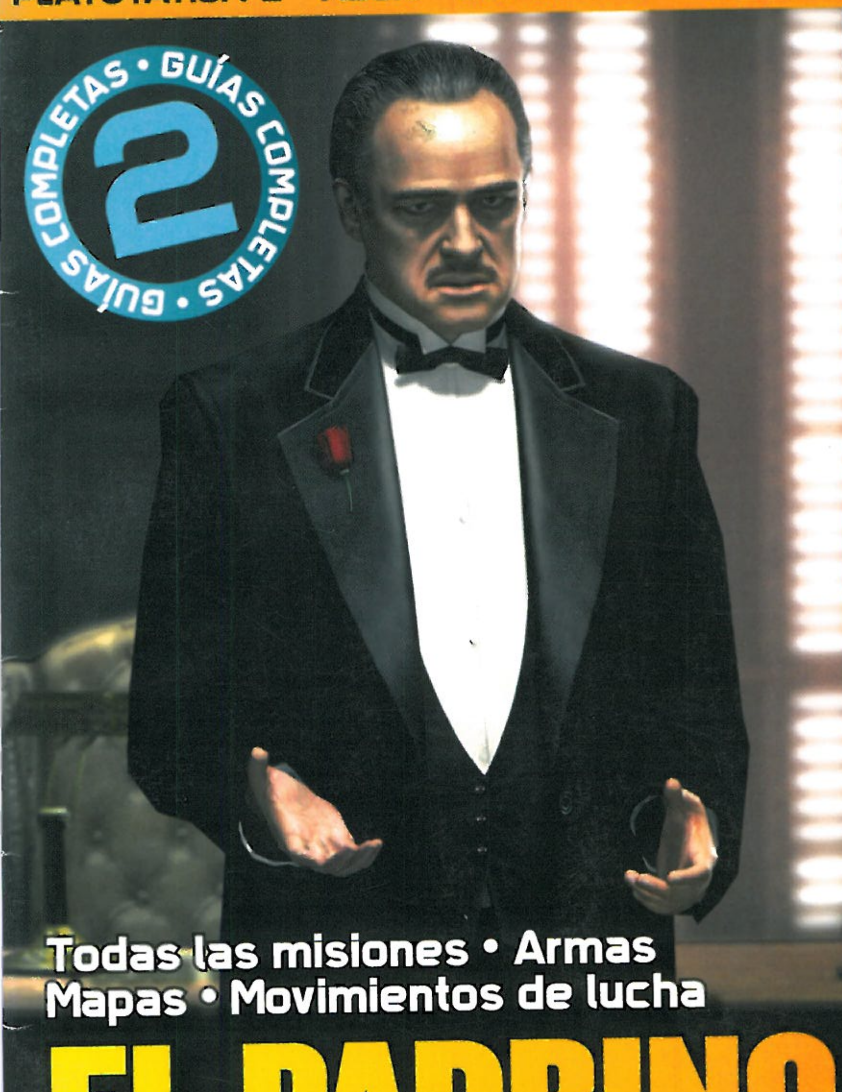


TODAS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS FAVORITOS



Guías & Trucos

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • PSP • N•GAGE • XBOX 360



Todas las misiones • Armas
Mapas • Movimientos de lucha

EL PADRINO

Paso a paso • Vehículos y armas
Trabajos extra • Mapas

DRIVER PARALLEL LINES

y además...

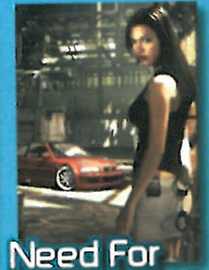
Todos los trucos para los mejores juegos

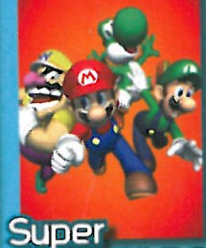

Dragon Quest


GTA Liberty City


GTA San Andreas


Resident Evil 4


Need For Speed MW



Super Mario 64 DS


FIFA Soccer 2006


Pro Evolution Soccer 5



SUMARIO

GUÍAS Y TRUCOS

Una revista con guías y consejos para vuestros juegos favoritos



Este mes, junto con Hobby Consolas, os regalamos una revista con las guías completas de los dos juegos más potentes del momento: «El Padrino» y «Driver Parallel Lines». Pero eso no es todo. También os hemos preparado una recopilación especial con los mejores trucos para que juguéis con ventaja a los 8 exitazos del momento. Desde «Dragon Quest» a «Pro Evolution Soccer 5», y de «Resident Evil 4» a «GTA», aquí encontraréis consejos imprescindibles para los títulos más fuertes de todas las consolas.

2 GUÍAS COMPLETAS



PÁGINA 4

El Padrino

■ ASÍ SE JUEGA: Antes de salir a la calle a ganarnos el respeto de Don Corleone, será mejor que nos aprendamos bien todas las posibilidades que nos aguardan en este juego.

■ PASO A PASO: Si seguís nuestros consejos no os costará convertiros en un capo mafioso y dirigir los "negocios" de la familia más importante de Nueva York.

PÁGINA 22

Driver Parallel Lines

■ ASÍ SE JUEGA: Conducir y disparar no son las únicas tareas que tendremos que hacer para convertirnos en el conductor más reputado de los bajos fondos neoyorquinos.

■ PASO A PASO: Os contamos cómo llegar al final de esta aventura, que comenzó en los años 70 y cuyo desenlace tiene lugar en la actualidad. ¡Pisad el acelerador a fondo!

ESPECIAL TRUCOS



PÁGINA 37

Las claves para llegar al final de los 8 grandes éxitos del momento

Guía completa
EL PADRINO



Así se Juega

El respeto, las familias, la mano negra... conceptos del mundo de la Mafia, un entorno muy peligroso en el que sólo podréis sobrevivir de un modo: siendo más despiadados que vuestros rivales. Aprended las técnicas que os convertirán en un verdadero Capo.



UNA CUESTIÓN DE RESPETO

El objetivo principal de «El Padrino» es ascender puestos en "La Familia", y para ello el respeto es fundamental.



YA SEA CERRANDO TRATOS, cambiando de ropa, o con los ascensos y encargos del modo Historia, vuestros **Puntos de Respeto** van en aumento.



CON PUNTOS DE RESPETO mejoráis la **Lucha, Puntería, Salud, Habilidad para negociar y evitar a la "Poli"** y la **Velocidad de "Sprint"**.

ATRACOS: CAMIONES Y BANCOS

Interceptad y robad los camiones, que son del mismo color que la familia a la que correspondan. Los bancos son más arriesgados de robar, si bien el botín es muy superior.



1 - DETENED EL CAMIÓN, acabad con los matones y, tras interrogar al conductor, llevaos el botín al piso franco.



2 - TRAS VOLAR LA CAJA FUERTE y robar el dinero se dispara el Nivel de Búsqueda. Volved al piso de inmediato.

LAS CINCO FAMILIAS

Cada familia tiene un escudo característico, y sus matones o vehículos son del mismo color.



CORLEONE: Controlan **Little Italy** y mantienen a raya a sus enemigos.



TATTAGLIA: Familia de clase baja que controla **Brooklyn**. Traicioneros.



STRACCY: Los amos de **New Jersey**. Trabajan en industria. Asesinos.



BARZINI: Trabajan en **Midtown**. Manejan cientos de negocios a gran escala.



CUNEO: Dirigen **Hell's Kitchen**, un feudo pequeño pero duro.



MANO NEGRA: MOVIMIENTOS DE LUCHA

- La Lucha es fundamental para **sobrevivir** en las calles, **negociar o evitar tiroteos.**
- Al lado del nombre del enemigo hay unas barras que indican su **Rango**: cuanto mayor sea, más poderoso será como rival. Por tanto debéis mejorar antes vuestras habilidades.
- Si liquidáis a un rival suben los niveles de **Respeto, Búsqueda y Vendetta** con su Familia.



1 SELECCIONAR ENEMIGO
L1 EN PS2 (L EN XBOX)



2 GOLPE RÁPIDO
↑ EN STICK DERECHO



3 GOLPE FUERTE
MANTENER ↓ Y LUEGO ↑ EN STICK DERECHO



4 COMBOS
TRES GOLPES RÁPIDOS Y UN GOLPE FUERTE



5 PRESA
SELECCIONAR + MANTENER PULSADO R1 (R EN XBOX)



6 GOLPE FUERTE CON PRESA
PRESA + ↓ Y ↑ EN STICK DERECHO



7 ESTAMPAR
PRESA + ↑, ← O →. PUEDE HACERSE CONTRA OBJETOS



8 LEVANTAR
PRESA + ↑ EN STICK IZQDO. (ENEMIGO DE RODILLAS)



9 ESTRANGULAR
L3 Y R3 (TAMBIÉN CON CABLE) (L2 Y R2 EN XBOX)



10 EJECUTAR
CON R2 EN PANTALLA (BOTÓN NEGRO EN XBOX)



11 BLOQUEAR
■ PRESIONADO (✖ EN XBOX)



12 FINTAS
BLOQUEAR + ← O → EN STICK IZQUIERDO



COCHES Y PERSECUCIONES

Hay una gran gama de vehículos que podéis robar para moveros. Al tocar el claxon el tráfico se abrirá a vuestro paso, pero también llamaréis la atención de la Policía y de las bandas rivales, enzarzándoos en persecuciones.



PARA MOVEROS CON RAPIDEZ podéis "tomar prestado" un coche, aunque eso alertará a la Policía y aumentará el nivel de Búsqueda.



HAY VEHÍCULOS MÁS RÁPIDOS, (los deportivos) o robustos, como las camionetas. Si sufren daños arden y luego explotan: ¡bajad de inmediato!



SI OS PERSIGUE LA POLICÍA o las Familias rivales haced que choquen contra guardaraíles, las farolas o el tráfico contrario..

MANEJO DE ARMAS

Al entrar en la Familia podéis transportar armas, una de cada tipo. Se seleccionan con la cruceta. Podéis cambiar las armas de melé y la munición robándosela a los enemigos derribados, o bien comprándola en el mercado negro.



ARMAS DE MELÉ: Bates, porras o tuberías. Se usan igual que en Mano Negra y podéis reemplazarla si encontráis una diferente.



ARMAS ARROJADIZAS: Dinamita, cócteles Molotov o bombas. Elegid blanco (o usad Puntería Manual) y arrojadlas con el **Stick Derecho**.



ARMAS DE FUEGO: Pistola, revólver, escopeta y metralleta. Varían en precisión, potencia y capacidad. Disparad con **R1 (R en Xbox)**.

DISPARO A CUBIERTO (armas de fuego y arrojadizas): Contra un muro (**■ en PS2, X en Xbox**) o agachaos tras una caja (**● en PS2/ B en Xbox**).



DISPARO DE PRECISIÓN (con arma de fuego): Mientras apuntáis al rival moved la mirilla con el **Stick Derecho** hasta un brazo, rodilla o cabeza.



PUNTERÍA MANUAL (con arma de fuego y arrojadizas): R2 en PS2/ Blanco en Xbox. Ideal para disparar a objetos explosivos, como vehículos.

ASÍ ES LA EXTORSIÓN

Los negocios rivales pueden ser vuestros si sabéis ser persuasivos.



CONVENCED AL DUEÑO de que os pague una cuota y os deje entrar a su Tinglado en la parte de atrás.



PARA NEGOCIAR debéis alcanzar como sea al Punto de Presión, que es la barra verde debajo de su Salud.



SI SUPERÁIS ESE PUNTO el dueño no cederá. No tendréis cuota ni podréis entrar en el Tinglado de ese negocio.



EL PUNTO DÉBIL del dueño eleva la cuota. Debéis apuntarles con armas, golpearles, destrozar mobiliario...



MEJORAS DE ARMAS



Podéis conseguir armas de fuego de potencia muy superior. Buscad un arma con dos o tres estrellas en el mapa. Estas son las máximas mejoras:

MEJORA	PRECIO	CARGADORES	CAPACIDAD
1 Especial del Sábado Noche	75000 $	6	80 balas
2 Pistola de Asesinos	250000 $	14	140 balas
3 Python	250000 $	8	80 balas
4 Barrendera	450000 $	10	100 balas
5 Dillinger	500000 $	75	750 balas





ENCARGOS DE ASESINATO

Un Punto Naranja en el mapa representa a alguien de La Familia que os encarga acabar con personajes "problemáticos", señalados a su vez por una **X Naranja**. Estos "recados" están muy bien pagados, pero además si cumplís ciertas condiciones la recompensa será mayor.

1. MICKEY SALIERI
- **Zona:** Carnicería Tattaglia
- **Recompensa:** 500 $ + 500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Usad los puños (2500 $ + 5000 Puntos de Respeto).

2. DONNIE MARINELLI
- **Zona:** Garito Tattaglia
- **Recompensa:** 500 $ + 500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Usad un bate (2500 $ + 5000 Puntos de Respeto).

3. TONY BIANCHI
- **Zona:** Hotel de Midtown
- **Recompensa:** 500 $ + 500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Usad un Cable (2500 $ + 15000 Puntos de Respeto).

4. FREDDIE NOBILE
- **Zona:** Hotel de Tattaglia
- **Recompensa:** 3500 $ + 4000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Sin testigos. (20000 $ + 35000 Puntos de Respeto).

5. JOHNNY TATTAGLIA
- **Zona:** Almacén Tattaglia
- **Recompensa:** 4.000 $ + 4500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Que muera quemado (20000 $ + 40000 Puntos de Respeto).

6. PLINIO OCTAVIANO
- **Zona:** Gran Puente de Hell's Kitchen
- **Recompensa:** 1500 $ + 2000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Que muera quemado (7500 $ + 20000 Puntos de Respeto).

7. LEON GROSSI
- **Zona:** Panadería Cuneo
- **Recompensa:** 1500 $ + 2000 Puntos de Respeto.
- **Condición Especial:** que muera quemado (7500 $ + 25000 Puntos de Respeto).

8. ÓSCAR ZABALLERE
- **Zona:** Callejón de Brooklyn
- **Recompensa:** 1500 $ + 3000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** disparos en la rodilla, el hombro y la barbilla (7500 $ + 30000 Puntos de Respeto).

9. JACK FONTANA
- **Zona:** Garito Cuneo
- **Recompensa:** 5000 $ + 6000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** usad los puños (25000 $ + 60000 Puntos de Respeto).

10. SALVATORE STRACCI
- **Zona:** Almacén de Hell's Kitchen
- **Recompensa:** 5000 $ + 65000 Puntos de Respeto.
- **Condición Especial:** Liquidadlo antes de que vuele el almacén (25000 $ + 65.000 Puntos de Respeto).

11. BOBBY MARCOLINI
- **Zona:** Carretera West Side
- **Recompensa:** 1500 $ + 4500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Que parezca un accidente (7500 $ + 45000 Puntos de Respeto).

12. MARIO DEBELLIS
- **Zona:** Ferrocarriles de New Jersey
- **Recompensa:** 1500 $ + 5.000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Que muera atropellado (7500 $ + 50.000 Puntos de Respeto).

13. JAGGY JOVINO
- **Zona:** Floristería de Midtown
- **Recompensa:** 7500 $ + 7.000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** No hiráis a ninguna de las chicas de compañía (37500 $ + 70.000 Puntos de Respeto).

14. RONNIE TOSCA
- **Zona:** Floristería de Midtown
- **Recompensa:** 4000 $ + 5500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Acabad con él de un disparo en la cabeza (20000 $ + 55.000 Puntos de Respeto).

15. "GRAN" BOBBY TORO
- **Zona:** Comisaría de Midtown
- **Recompensa:** 7500 $ + 7500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** No matéis a ningún agente de policía (37500 $ + 75.000 Puntos de Respeto).

16. PIETRO TESTA
- **Zona:** Las Cortes
- **Recompensa:** 5.000 $ + 8.000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Acabad con él cuando le esté dando la mano al Comisario (25.000 $ + 80.000 Puntos de Respeto).

17. DOMENICO MAZZA
- **Zona:** Brooklyn
- **Recompensa:** 10.000 $ + 9.000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Sobornad a su guardaespaldas (90.000 $ + 50.000 Puntos de Respeto).

18. LUCCINAO FABBRI
- **Zona:** Little Italy
- **Recompensa:** 7500 $ + 10.000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Insultadle antes de que muera (pulsad Acción antes de liquidarle) (37500 $ + 100.000 Puntos de Respeto).

19. EMILIO BARZINI
- **Zona:** New Jersey
- **Recompensa:** 10.000 $ + 9500 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Liquidad a todos los Barzini previamente (50.000 $ + 95.000 Puntos de Respeto).

20. MARCO CUNEO
- **Zona:** Mansión Cuneo
- **Recompensa:** 7.000 dólares + 15.000 Puntos de Respeto
- **Condición Especial:** Tiradle a una vía (37.000 dólares + 150.000 Puntos de Respeto).

VENDETTA Y GUERRAS

Si el Nivel de Vendetta es máximo se inicia una **Guerra de Bandas:**



SI LA BARRA ROJA de Vendetta se llena veréis una Cuenta Atrás: estáis en guerra con esa Familia.



PARA GANAR debéis volar un par de negocios del rival. Si se agota el Contador perderéis la Guerra.



LOS AGENTES DEL FBI pueden ser sobornados para que ganéis la Guerra. Buscadlos en iglesias.

PISOS FRANCOS

PARA SALVAR PARTIDA debéis conseguir un Piso Franco, normalmente localizados en Hoteles. **Su compra os da Puntos de Respeto**, pero los hay de precios muy elevados, además de estar ferozmente protegidos **si el edificio esconde varios Tinglados.** Estos pisos contienen armas, Botellas de Salud y hasta permiten reducir el **Nivel de Búsqueda.**



LA POLICÍA

SI COMETÉIS DELITOS COMO ROBOS DE COCHE, tiroteos o atropellos, vuestro Nivel de Búsqueda aumenta. **Si es muy elevado la Policía os dará caza.** Podéis sobornar a un agente (tienen círculo amarillo al seleccionarlo) para reducir el nivel de Búsqueda. **Con más dinero podéis sobornar a un Comisario** y la "Poli" no os molestará durante unos días.



EL CAMINO DEL DON

PARA ASCENDER EN LA FAMILIA hay que alcanzar una serie de rangos en las Misiones Principales y tomar toda la ciudad. Los puestos son:
1 - Forastero
2 - Asociado
3 - Soldado
4 - Capo
5 - Sub-Jefe
6 - Capo de Tutti Capo.



EL DON DE NUEVA YORK es el máximo puesto, pero para lograrlo tenéis que conseguir todos estos requisitos:
- Conseguir todas las **Mejoras de Armas.**
- Comprar los 24 **Pisos Francos**.
- Reventar con dinamita las cien **Cajas Fuertes**.
- Atracar los seis **Bancos** de la ciudad.
- Realizar los 20 **Asesinatos.**
- Obtener los 20 **Estilos de Ejecución** con métodos distintos (revisad el **Informe de Tom** en Pausa para lograrlo).
- Encontrar las **100 Bobinas Secretas** de película.
- Apoderarse de todos los **Negocios, Tinglados y Almacenes.**
- Destruir con Bombas **las cuatro Mansiones rivales.**
- Tomar control de todas las rutas de **Contrabando de Camiones.**

LEYENDAS DEL MAPA



1
Railroad Tunnel
14th St.
6th St.
Park Avenue
5th St.
Clinton St.
4th St.
Dock St.
River Rd.
Garden Parkway Viaduct
Newark St.
Willow St.
Park St.
Garden St.
Washington St.
3rd St.
Water St.
River Rd.
424
2nd St.
Hudson St.
Marshall St.
Newark St.
Observer Highway
NEW JERSEY



HELL'S KITCHEN 2

Under Expressway

Hudson River

Vehicle Ramp to Driving Conduit

Vehicle Ramp to Driving Conduit

LINCOLN TUNNEL

LINCOLN TUNNEL

Lincoln Tunnel Plaza

Rail Yards (Recessed Area)

12th Avenue

11th Ave

10th Avenue

9th Avenue

Dyer Avenue

7th Avenue

56th St.

50th St.

49th St.

48th St.

46th

42nd St.

41st St.

34th St.

33rd St.

Columbus St.

Hell's Kitchen Loop

Hell's Kitchen Industrial Park

West Side Highway

Connection To West Side Highway & Little Italy


Central Park
MIDTOWN TUNNEL
3
MIDTOWN

4 WEST SIDE HIGHWAY

Holland Tunnel Plaza

Little Italy Tunnel

Morton St.

Jude St.

Carmine St.

Charlton St.

Greenwich St.

Canal St.

Laight St.

Washington St.

Charles St.

Thayer St.

Allen St.

Corleone Ct.

Little Italy Heights

Little Italy Loop

Little Italy Industrial Park

North Moore St.

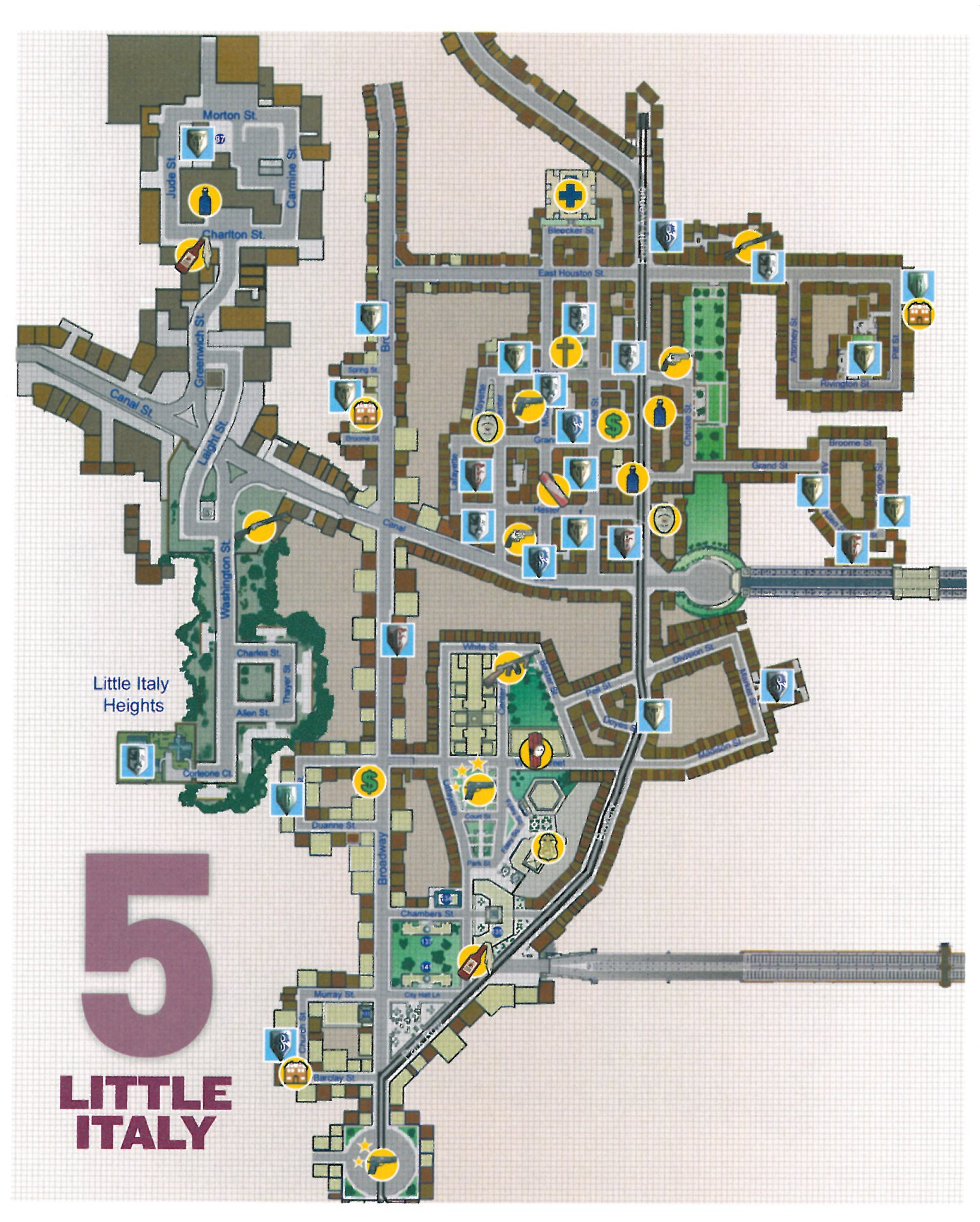
Franklin St.

West Side Highway

To Little Italy

Little Italy Toll Plaza

Little Italy Loop


Morton St.
Jude St.
Carmine St.
Charlton St.
Greenwich St.
Canal St.
Laight St.
Washington St.
Charles St.
Thayer St.
Allen St.
Corleone Ct.
Little Italy Heights
Bleecker St.
East Houston St.
Spring St.
Broome St.
Christie St.
Grand St.
Canal
Attorney St.
Pitt St.
Rivington St.
Broome St.
White St.
Division St.
Duanne St.
Broadway
Chambers St.
Murray St.
Barclay St.
5
LITTLE ITALY



6 BROOKLYN

East River

Vinegar Hill

Manhattan Bridge

Empire District

Warehouses, Rail Yards & Docks

Brooklyn Bridge

Warehouses & Docks

Brooklyn Heights

Hudosn St.

Navy St.

Commodore St.

Fleet St.

West St.

Greene St.

Sands St.

Farragut St.

Tall Bldg Block

Nassau St.

Gold St.

John St.

Plymouth St.

Pearl St.

Toll Plaza

Tall Bldg Block

Fleet Alley

Empire St.

Main St.

Tillary Ln.

Tillary St.

Plymouth St.

Adams St.

Front St.

Church St.

Dock St.

Johnson St.

Lawrence St.

Fulton St.

Bridge St.

Old Fulton St.

Clinton St.

Remsen St.

Henry St.

Vine St.

Cranberry St.

Furman St.

Paso a Paso

Una vez que se entra en la Familia Corleone, hay que ser fiel hasta la muerte... Haceos con el control de Nueva York, desde los pequeños golpes hasta la gran batalla del crimen organizado. Ah, y atentos a las recompensas que recibís en cada misión.



1 GOLPEAD A LOS MATONES siguiendo las indicaciones de Luca y aprenderéis los fundamentos de la Mano Negra.



2 CON UN PAR DE GOLPES el Carnicero cede a vuestra presión, consiguiendo el acceso al Tinglado de la puerta trasera.



3



4



5



6

1 PRÓLOGO Y CALLEJÓN

RESPETO + 500
DINERO: 500 $

Johnny es el padre del protagonista del juego, y su prólogo sirve para conocer los principios de la pelea. Liquidad a los cuatro enemigos.

Cambiad el aspecto del protagonista a vuestro gusto. **Luca Brassi os enseña a luchar contra unos "malotes" (1):** golpes rápidos, ganchos, presas... ¡un curso intensivo! Hablad con Luca para que os dé el mapa de la ciudad, que indica la situación del Piso Franco para salvar la partida y terminar la misión.

2 EL EJECUTOR

RESPETO: +750
DINERO: 1000 $

Bajad para atender el teléfono. Luca os conduce a la Carnicería, donde debéis extorsionar a Emilio. Como no coopera, reventad a golpes partes del mobiliario o **dadle un par de "chufas" al Carnicero (2).** Cuando le hayáis convencido os dejará entrar en el Tinglado que tiene en la parte trasera. Acabad con los matones Tattaglia y convenced al dueño para que se "pase" a los Corleone. A la salida os espera un policía, pero un buen soborno hará que esté de vuestro lado... por ahora. Reuníos con Luca.

3 CON UN PIE EN LA TUMBA

RESPETO: +2500
DINERO: 1500 $

Luca os indica que vayáis al Falconite para ver a Paulie Gatto. Allí os reunís con Monk y juntos preparáis una pequeña "vendetta" contra unos niñatos. Seguid agachados a Monk y Pauie y atacad al matoncillo de azul. **Agarradlo y estampadlo con lápidas y muros (3).** El otro matón, de rojo, está a la izquierda. Cogedlo y zarandeadlo un poco, además de los consabidos golpes contra las lápidas. Monk y Paulie harán el resto.

4 DURMIENDO CON LOS PECES

RESPETO: +3000
DINERO: 2000 $

Al hablar con Monk sabréis que Luca os espera en el Bowery de Little Italy, muy cerca. Una vez allí os entrega una Magnum 38. **Apuntad al maniquí y disparad (4),** luego haced lo mismo sobre el hombro derecho y las rodillas simplemente moviendo el Stick Derecho. Cambiad de objetivo y activad el modo de Puntería Manual para disparar a la camioneta. Por último guardad la pistola.

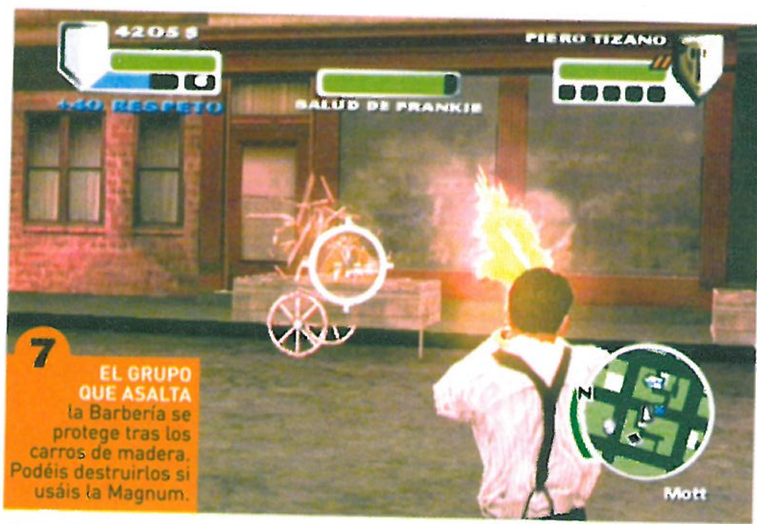
Ahora seguid a Luca y subíos a su coche. En cuatro minutos debéis llegar al bar en Midtown. Escondeos en un callejón nada más llegar y esperad a que Luca intente sus negocios. Ya podéis estrenar vuestra Pistola con el primer matón, detrás de las cajas. Hay otros dos tras la esquina, que se esconden tras las cajas. A la izquierda está la cocina , con otros dos enemigos. Vuestro objetivo está en la habitación central, junto a tres matones más: **disparadles desde la esquina (5).** Escapad y volved al Piso Franco, perseguidos de cerca por la Policía. Para libraros de ellos **podéis embestirlos contra otros coches (6).**

5 EL DON HA MUERTO

RESPETO: +5000
DINERO: 2500

Extorsionad unos cuantos locales y regresad al Piso Franco para responder al teléfono. Citaos con Monk en la Barbería donde algo terrible le ocurre al Don. Acabad con los





7 EL GRUPO QUE ASALTA la Barbería se protege tras los carros de madera. Podéis destruirlos si usáis la Magnum.



8 DISPARAD AL HOMBRO del matón y Frankie no sufrirá daños. Podéis interrogarle ahora o más tarde, en el puente.

















asesinos desde el interior del local, **agachados tras el mostrador (7).** Frankie, la hermana de Monk, es tomada como rehén. **Usad la Puntería Manual para dispararle al brazo o la cabeza (8)** sin que la chica sufra daños. Podéis interrogarle ahora o bien en el puente.

Al instante llega Fredo con un coche: **seguid a la ambulancia (9)** (representada por una X azul en movimiento) que traslada a Don Vito al Hospital. Durante el trayecto seréis asaltados mientras Fredo dispara a los coches rivales. Moveos entre el tráfico procurando que sean vuestros enemigos los que choquen, ¡no vosotros!

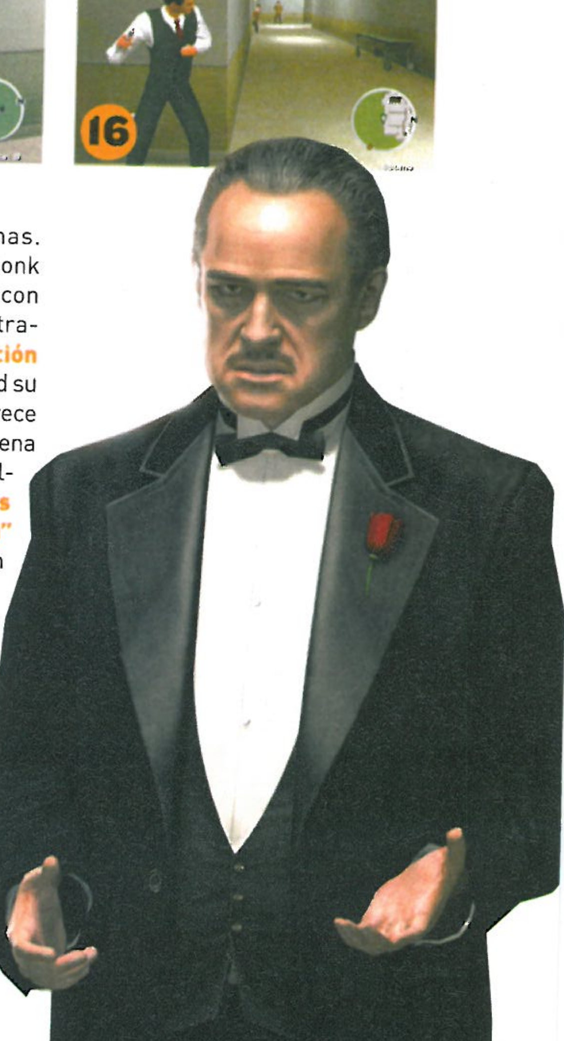
Los coches se detienen en le puente de Brooklyn, donde debéis acabar con los matones. Cuando quede sólo uno, con símbolo sobre su cabeza, **interrogadlo a base de tortazos (10)** para alcanzar su barra de presión (si no lo hicisteis en la Barbería) y que confiese lo que sabe. ¡Pero no le matéis! Regresad a la ambulancia y **conducidla vosotros mismos (11)** hasta el hospital, al Noroeste. Hacedlo antes de que se agote la vida del Don.

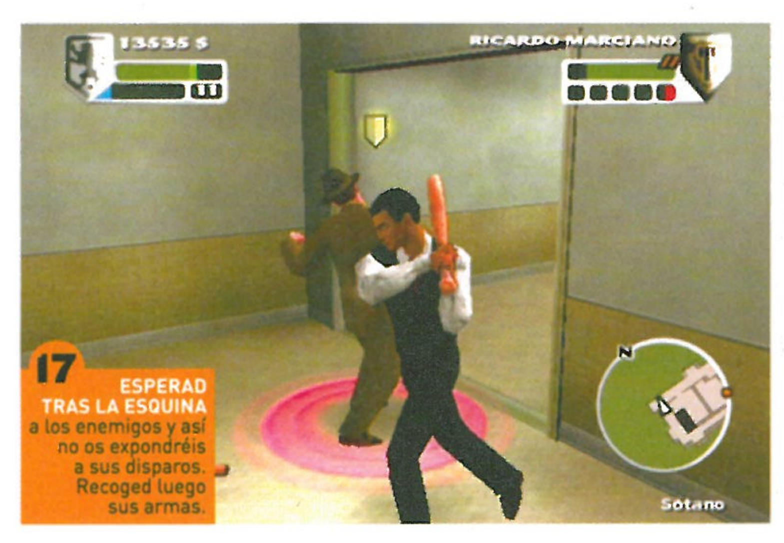
6 CUIDADOS INTENSIVOS

RESPETO: +6000

DINERO: 5000

En el juego va a ser habitual que os encontréis a un **hombre de los Corleone (12)** a la salida de cada misión. En esta ocasión el "mandao" os dice que vayáis **a la Residencia Corleone (13)** para hablar con Tom Hagen, el abogado de la Familia. Este "Consegliere" os nombra Ejecutor, recompensándoos con 5000 puntos de Respeto y 7500 dólares. Hablad con el resto de los presentes para saber que Clemenza os espera en el Falcone. Quiere que vigiléis al Don, en el Hospital. Una vez allí debéis desprenderos de vuestras armas. En la primera planta están Monk y Frankie, vigilando. Hablad con ambos para dar paso a la entrada de **un asesino en la habitación opuesta (14).** Liquidadlo y coged su arma. De vuelta con Monk aparece Michael Corleone, quien os ordena que salgáis por el sótano escoltando a Frankie. **La chica irá tras vosotros y os dejará la "acción" para no sufrir daño (15).** En la habitaciones a izquierda y derecha hay una Escopeta y una Botella de Salud, respectivamente. Bajad por las puertas batientes de la derecha a la primera planta. Los matones no dudan en abalanzarse sobre vosotros, pero la Escopeta les dará un buen repaso. Acabad con ellos y con los de la habitación de la derecha, **además de otros dos pistoleros (16)** que esperan al doblar la esquina.




17 ESPERAD TRAS LA ESQUINA a los enemigos y así no os expondréis a sus disparos. Recoged luego sus armas.


18 AL DISPARAR AL SURTIDOR de gasolina provocaréis una explosión que liquida a los dos matones dentro del garaje.


19


20


21


22


23


24


25


26

Hay **cuatro enemigos más en el siguiente pasillo (17)**, pero también encontraréis una Botella de Salud en el cuarto de la derecha.

Al final de pasillo hay una última habitación con otro pistolero, y tras un ventanal dos matones más... incautos: **a su lado hay un surtidor de gasolina (18)** que podéis explosionar con Puntería Manual. Tras hablar con Frankie volved a la primera planta, deshaceos de dos enemigos y hablad con Michael.

7 FUEGOS ARTIFICIALES

RESPETO: +7500
DINERO: 7500

A la salida os informan de que Clemenza os quiere ver en la sastrería de Little Italy. ¡Y os invita a un "fiestón"! Una vez allí subid, entrad por el mostrador y... divertíos. **Podéis tontear con las chicas (19)**, eligiendo entre "Flirtear" o "Pasar a la acción". Son todas bastante simpáticas, así vuestro Respeto aumentará de lo lindo al daros cada chica 75 puntos. Hablad con Sonny y los acontecimientos se precipitarán: el Jefe de Policía se lleva a la "Madame". **Sobornad al "poli" para que os deje salir (20)** y entrad en el callejón.

Para libraros de los policías corruptos **debéis estrangularlos (21)**: acercaos cuando estén de espaldas agarradlos y mantened presionados L3 y R3 (L y R en Xbox) para silenciarlos en menos de treinta segundos. Los tres primeros son fáciles, pero el cuarto es preciso dejar que se aleje un poco. Entrad de inmediato en el almacén **y liquidad con la Magnum a los tres policías que esperan (22)**. Subid a la pasarela tras Galdosino, quien ya ha dejado atrás a la chica. Bajadle los humos al Sargento con un par de "guantazos" **y agarradle, para llevarle hasta el borde del edificio (23)** y arrojarle por él, pulsando Arriba en el Stick. ¡Ups, qué resbalón!

8 MUERTE AL TRAIDOR

RESPETO: +17000
DINERO: 10000

Al salir del edificio hablad con la chica rubia para saber dónde debéis ir: a la Residencia Corleone. **Una vez allí Hagen os nombra Asociado (24)**, lo que os reporta 10000 puntos de respeto y 7500 "pavos". El resto de los Corleone os indican que **debéis reuniros con Clemenza en Brooklyn (25)**. Este "capo" os informa de que hay un soplón en un bar Tattaglia. **Entrad y subid arriba para recoger los explosivos (26)** que Clemenza ha escondido para vosotros, además de munición de Escopeta. Ahora bajad y acabad







27 **PARA VOLAR EL BAR TATTAGLIA** colocad la bomba cuando lo indique la pantalla, una vez liquidéis a todos los enemigos.


28 **LAS CAJAS AMARILLAS** explotarán si os acercáis a ellas. Disparad sobre ellas para neutralizarlas antes de avanzar.


29


30


31


32


33


34


35


36

con los dos matones que amenazan al cocinero, quien agradecido os abre la puerta del piso de arriba para conseguir más munición y una necesaria Botella de Salud. Ahora salid y hablad con Clemenza.

Seguidle y acabad con los cuatro matones gracias a los Cócteles Molotov. Con todo despejado **hay que volar el edificio: pulsad R1 y corred escaleras abajo (27).** Si sois rápidos y acabáis con el matón de la habitación de la izquierda (que previamente estaba cerrada), podréis conseguir un montón de dinero. ¡Aunque es arriesgado!

La acción se traslada al puerto, donde debéis dar caza a Paulie. Seguidle, pero deteneos cada vez que veáis **una caja con etiqueta amarilla (28):** son explosivos que debéis detonar vosotros con la Puntería Manual, o de lo contrario lo hará Paulie. **Acabad con este traidor (29)** cuando lo acorraléis. La policía os va a dar caza, así que coged el coche y corred hasta el punto que indica el mapa, un garaje de Brooklyn. Usad guardarraíles, coches estacionados y **cualquier objeto que haga chocar a los coches de la "poli" (30).** Unas flechas azules indican la proximidad del garaje. Cuando hayáis ocultado el coche tendréis una recompensa extra: la casa de Paulie. ¿Estaríais en su testamento?

9 A MATA CABALLO

RESPETO: +12000
DINERO: 15000

Atended la llamada telefónica que os indica vuestro próximo destino: el matón de los Corleone, Monk os espera en Midtown para pediros que habléis con **Hagen, en la Residencia (31).** Tras hacerlo apareceréis en la mansión del magnate Woltz. Rocco os acompaña en vuestra misión de infiltraros en las caballerizas de Woltz.

Rocco marca el ritmo en esta infiltración, así que **seguidle agachados y nunca os adelantéis a sus pasos (32).** Caminad al lado de los setos y esperad a que los guardias den la espalda. Ya en las cuadras debéis haceros a un lado para que Rocco, ejem, "acaricie" al caballo favorito de Woltz. Acabad con el guardia que se presenta y salid por el otro extremo de la cuadra.

Activad el Alambre como arma y usadlo **con el primer guardia que está de espaldas (33),** al final de la escalerilla. Recordad: pulsad simultáneamente R2 y L2 (L y R en Xbox) y mantenedlos presionados. subid las escaleras de la derecha para entrar en la misión, **y esperad a que el mayordomo y la criada se alejen (34)** o estén de espaldas a vosotros, ya que no podéis acabar con inocentes o la misión fracasará. Cuando la criada se aleje del guardia ligón, acabad con éste. Por último liquidad a un tercer guardia al final de las escaleras. La habitación de Woltz está al fondo del pasillo: Rocco deja allí su "regalito".

10 RECETA PARA UNA VENGANZA

RESPETO: +12000
DINERO: 15000

Tras hablar con uno de los miembros de la Familia en la Residencia, id a Midtown para **reuniros con el "Consigliere", quien os entrega un flamante piso (35).** Regresad a la Residencia Corleone y conoced vuestro "encarguito": colocar una pistola en el WC de un restaurante.

Al subir al coche comienza una cuenta atrás de 4 minutos para llegar al restaurante. Aparcad y entrad por el callejón, estrangulando a los vigilantes para no llamar la atención. **Extorsionad al último para que os deje entrar (36),** continuad a la izquierda y entrad en los lavabos, hacia la Marca Azul.



37 LIBRAOS DE LOS OTROS COCHES en la carrera al puerto. El mejor método es empujarlos contra el tráfico contrario.



38 ABRID FUEGO DE INMEDIATO cuando lleguen los Tattaglia, y abríos paso hasta el vestíbulo para poder seguir a Frankie.


39


40


41


42


43


44


45


46

Michael la ha liado buena, así que es hora de huir. Subid a su coche (indicado con Marca Azul) y **conducid hasta un callejón sin salida (37)**, para después girar a la izquierda y después recto, y por último torced a la derecha. ¡Atentos a vuestros perseguidores!

11 AHORA ES ALGO PERSONAL

RESPETO: +20.000
DINERO: 30.000

Don Vito en persona os espera en el Falconite. Una vez allí os nombra Soldado, recibiendo 17000 puntos de experiencia y 20000 dólares. Responded al teléfono para hablar con Frankie, e id a vuestro piso. **Cuando llegáis sois atacados por los Tattaglia (38)**, que atrapan a vuestra novia. Bajad al vestíbulo acabando con cualquier matón que se os cruce, preferiblemente con la Escopeta. En recepción está su jefe, quien tras ser interrogado os dice que Frankie está en la Iglesia. **Tras liquidar a este soplón (39)** llamad a Monk. Salid, coged el coche y seguid el indicador hacia el Norte, donde os reunís con Monk.

Los matones os acosan durante el trayecto a la Iglesia (40), pero es fácil que choquen con el tráfico contrario. Ya en la Iglesia, seguid a Monk a las catacumbas y **disparad con la Metralleta a los primeros matones (41)**, reservando vuestra Magnum para el resto. Al final de las escaleras queda un enemigo. Entrad en la sala de la Iglesia.

12 TESTIGO MUDO

RESPETO: +25.000
DINERO: 35.000

Hablad con el hombre de los Corleone en la puerta de la Iglesia e id a Hell's Kitchen, donde Sonny os espera, en el primer piso del almacén. Debéis interrogar a un Capo Tattaglia, sin golpearle demasiado. El siguiente objetivo está en la Funeraria de Midtown, donde se esconde el asesino de Frankie.

Acabad con los tres vigilantes de la entrada (42) y los tres restantes que acuden al "jaleo". Tras liquidar a los pistoleros de todas las habitaciones usad el ascensor. Tras eliminar a dos enemigos enfrentaos a Bruno: disparadle o noqueadle para poder cogerle y **arrastrarlo hasta el horno crematorio (43)**, donde debéis arrojarlo pulsando Arriba. ¡Un mafioso "muy hecho"!

13 LA GUERRA DE SONNY

RESPETO: +30.000
DINERO: 40.000

Sonny os hace una llamada para que acudáis a la Residencia Corleone. Hablad con él y con el resto de la familia para recibir diversos encargos y consejos. Sonny os espera en Midtown con el objetivo de "reventar" un local de los Cuneo. Subid al coche y llegad al establecimiento en Hell's Kitchen, en dos minutos.

Sonny lleva una Metralleta para ayudaros contra **los cinco matones que hay en el edificio (44)**. Bajad por la puerta de la izquierda y acabad con todos los enemigos que surjan, o dejádselos a Sonny (pero no os interpongáis entre él y sus disparos). La siguiente sala contiene cajas de dinamita, que podéis detonar y acabar así con los matones. Interrogad al jefecillo.

Sonny espera en un coche. Llegad hasta él y **seguid al camión en el que escapa vuestra presa (45)**. Tened cuidado con los rivales y abríos paso entre el tráfico. Un buen truco es mirar el mapa y tomar un atajo en la ruta del camión.

El destino es un edificio en obras, **donde debéis liquidar a todos los matones (46)**. Hay muchas cajas desde las que cubrirse y abatir a



47 **EL JEFE TATTAGILA** no responde a vuestras presiones en el almacén. No lo matéis y dejádselo a Sonny.



48 **CUANDO OS APROXIMÉIS** al almacén Cunneo de los muelles aparcad justo en la marca y protegeos de él entre las cajas.



49



50



51



52



53



54



55



56

los enemigos. **En la primera planta se esconde el jefe que buscáis (47),** y Sonny le sacará la información necesaria. Ahora volved de inmediato al coche, en la entrada.

Tenéis tres minutos para llegar a los muelles (48), un trayecto directo. Al llegar os asalta un grupo de matones, pero la zona está plagada de objetos desde los que disparar a cubierto. Liquidad al matón que salta del camión y al resto de enemigos, y entrad en el almacén. Acabad con el resto de matones y **chantajead al jefe Cuneo (49)** para haceros con su almacén.

14 CAMBIO DE PLANES

RESPETO: +40.000

DINERO: 45.000

Sonny os espera en la Residencia con una buena oferta: dar un "palo" a un banco. Seguid a su coche y seréis testigos de su destino en el peaje. **Perseguid a los asesinos (50)** sin dejar que los coches de los otros matones acaben con vosotros u os entretengan demasiado. EL mejor método es hacer que choquen contra guardarraíles, columnas o los otros vehículos. Si vuestro coche sufre daños graves cambiad de inmediato a otro vehículo. **Hay flechas azules que os indican la ruta (51)** en caso de desviaros. Una vez en los almacenes **arrojad un Cóctel Molotov para eliminar a los matones (52),** y liquidad al resto con la Metralleta hasta llegar a unas rejas. Despejad la zona hasta llegar a la última planta, donde tras acabar con el último pistolero debéis hablar con el encargado del peaje, para que os indique vuestro próximo destino: Hell's Kitchen.

El trayecto ha de realizarse en cinco minutos (53) y las inmediaciones están vigiladas por los Cuneo. Lo más recomendable es atravesar sus barricadas con el coche, por uno de sus extremos. Una camioneta es la mejor opción ya que es el vehículo más robusto.

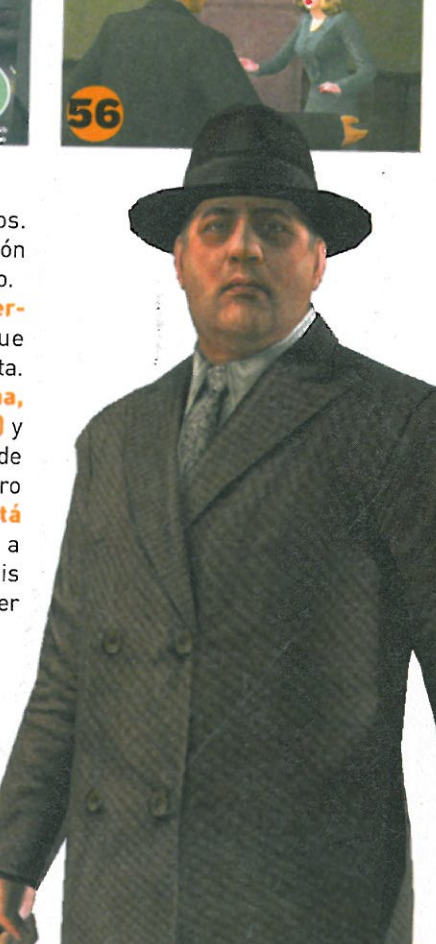
El vestíbulo del local está fuertemente vigilado (54), así que recurrid a la Metralleta o Escopeta. **Bajad al sótano por la derecha, abríos paso en la bodega (55)** y buscad el Escudo que indica dónde está Tattaglia. Es un tipo duro, pero **si asustáis a la chica que está con él (56),** Tattaglia empezará a "rajar". Acabad con él si queréis venganza, pero ahora debéis volver a la Residencia en cinco minutos.

15 ENCARGO DE ASESINATO

RESPETO: +75.000

DINERO: 50.000

Michael os reclama en la Residencia para nombraros Capo: 60.000 puntos de Respeto y 50.000 "machacantes" son su "propinilla".





57 MONK OS AYUDA AL ENTRAR al Hotel. Su escopeta despeja la zona de matones, pero no os interpongáis entre sus disparos.



58 EN LOS PISOS SUPERIORES hay enemigos escondidos tras mesas o encimeras. Abrid la puerta y disparad al verlos.


59


60


61


62


63


64


65


66

Si habláis otra vez con él os enviará a Little Italy. Al llegar os espera Monk con unas órdenes distintas: matar a un soplón. ¿Desconcertados? Ahora sabréis la verdad... entrad en el Hotel.

En recepción hay tres matones fáciles de eliminar (57), sobre todo si dejáis a Monk y su Escopeta hacer el trabajo sucio. Ya en el primer piso debéis tener cuidado con **los matones atrincherados tras mesas (58),** además de no interponeros en el camino de los disparos de Monk. Acabad con uno o dos enemigos desde la entrada e irrumpid con la Escopeta **para liquidar al resto de matones (59)** de esta sala y de la habitación de al lado. Si os han herido, buscad una Botella de Salud en la segunda habitación, más adelante.

Subid al segundo piso, pero ojo al matón de las escaleras (60). Os espera otra sala con pistoleros atrincherados: abatidlos si asoman la cabeza y **deshaceos del resto con la Escopeta o la Magnum (61).** Queda un último piso, donde sabréis la verdad sobre Monk. Ahora es él el perseguido: **tenéis tres minutos para llegar al bar-restaurante (62)** al que huye o logrará escapar. Tranquilos, no está muy lejos del Hotel, basta con ir hacia el Noreste en la dirección indicada.

Tras hablar con Monk, éste se da a la fuga y da la señal a sus matones para que abran fuego contra vosotros. **Buscad la protección de una de las columnas centrales (63),** que además son el mejor punto para acabar con todos vuestros enemigos, pero cuidado con los que se acerquen por los lados. Monk comienza a dispararos, pero no os mováis de vuestro parapeto: usad la Magnum y **disparadle a la cabeza cuando se asome (64).**

16 SÓLO SON NEGOCIOS

RESPETO: +125.000
DINERO: 50.000

Una llamada telefónica os reclama de inmediato en la Residencia Corleone. El dedo acusador señala esta vez al anciano Tessio. Debéis ir a Brooklyn, enviados por Tom. **Seguid a Tessio al interior del bar para dar paso a una persecución (65).** Tranquilos, lo alcanzaréis, pero antes libraros de los matones. Cruzad el primer pasillo y bajad por el ascensor, **donde hay dos "hampones" más (66)** y una necesaria Botella de Salud en el escritorio. Es necesario atravesar la siguiente sala y el pasillo a tiro limpio de la Escopeta o la Metralleta. Subid las



67 HABLAD CON TESSIO ANTES de liquidarlo para obtener un bonificación. Cuidado: tiene dos guardaespaldas.



68 AL LLEGAR AL HOTEL es fundamental que guardéis las armas y que no ataquéis al Don antes de estar a solas con él.



69



70



71



72



73



74



75



76

escaleras y eliminad rápidamente a los dos enemigos restantes, desde la esquina. **Tessio está en la siguiente habitación, protegido por dos matones más (67).** Al final Tessio no se va a defender, pero ya sabéis cuáles son las órdenes...

17 BAUTISMO DE FUEGO

RESPETO: +200.000
DINERO: 150.000

Tras hablar con Tom id a la Iglesia para conocer el plan de Michael: vais a liquidar a los cuatro padrinos de las familias rivales. Pero atención: a medida que los eliminéis los matones de cada bando os atacarán a la menor oportunidad. Empezad por ver a Clemenza en la floristería de Midtown.

El primer padrino es Don Stracci, y tenéis trece minutos de límite a partir de ahora. **Acompaña a Clemenza hasta un hotel (68),** donde debéis entrar, con calma y las armas guardadas. Preguntad a los matones que vigilan las puertas y presentaos a Stracci. **Seguidle y acabad con él cuando estéis en el ascensor (69).** Si sois rápidos (usad el Alambre) no llamaréis la atención ni tendréis que acabar con los matones, aunque Clemenza os ayuda si las cosas se tuercen.

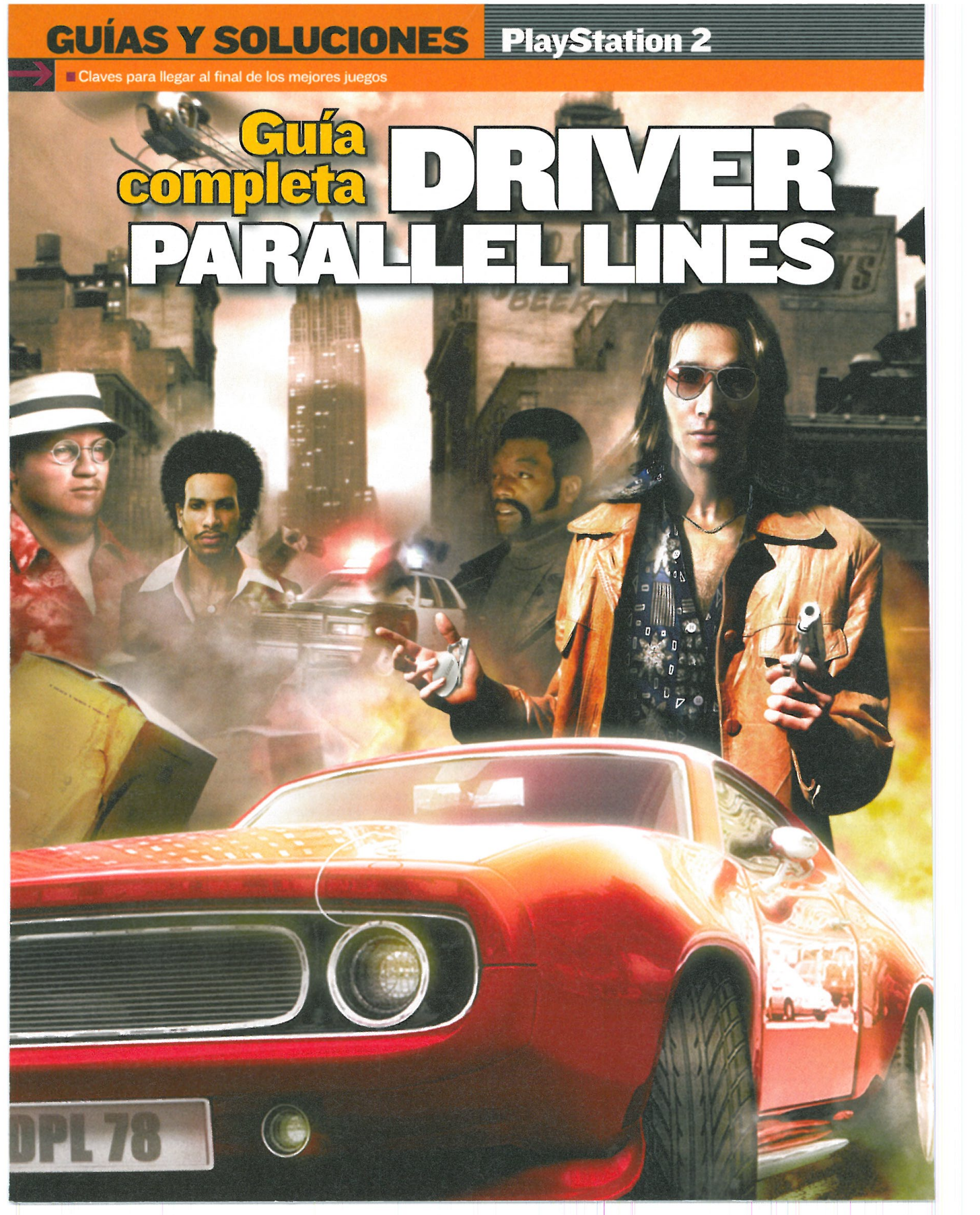
Hablad con Clemenza para conocer vuestro destino: la barbería de Hell's Kitchen. Una vez allí hablad con Willie para saber que debéis ir al Hotel Savanna, donde está Don Cuneo. Ya frente al hotel, bajaos del coche y quedaos tras él mientras Willie entra por el garaje, para hacer salir al Don. Cuando lo haga (lleva un marcador sobre la cabeza) **usad la Metralleta para liquidarle a él y a sus guardaespaldas (70).** Entrad entonces en el hotel por el garaje y ayudad a Willie.

Comienza otra cuenta atrás: Willie os envía con Rocco, en un club de Brooklyn. Cuidado con el trayecto, ya que ahora son dos las bandas que quieren veros muertos y **os atacarán por el camino (71).** En el club Rocco os indica que Don Tattaglia, el siguiente objetivo, debe estar en un burdel. **Salid y hablad con la chica de la derecha (72),** con un icono sobre su cabeza, para saber que el lugar que buscáis está en la acera de al lado, a la derecha.

Entrad y liquidad a todos los matones para alcanzar la primera planta. Si hay enemigos en otras habitaciones no os preocupéis, ya que Rocco se deshará de ellos. Por último, en la habitación del fondo, **encontraréis a Tattaglia usando a una chica como escudo humano (73).** Usad la puntería manual para dispararle al brazo y liquidadle.

Rocco os dice que debéis reuniros con Al Neri en Little Italy. Buscad un coche rápido para abriros paso entre los vehículos enemigos. Al os dice que se hará pasar por policía para sacar a Don Barzini de los juzgados. Id hasta allí en el coche de policía y aparcad en la marca azul. Cuando Al dispare a Barzini y le haga huir, acabad con sus guardaespaldas y seguid al Don hasta los jardines. **Es hora de ajustar cuentas (74),** sin olvidaros de hablar con él (pulsando Acción) para que la venganza sea total. En ese momento la presión policial es máxima: **subid a un coche y despistad a la "pasma" durante unos dos minutos (75).** Cuando acabe el plazo comenzará otro de tres minutos para **llegar a la Iglesia y reuniros con Michael Corleone (76).**

¡Enhorabuena! Regresad a la Residencia, hablad con Michael y a partir de ahora seréis Sub-jefe, con 250.000 puntos de respeto y 150.000 dólares. Os queda una ciudad por tomar, incluyendo la destrucción de las mansiones de las familias rivales. ¡Todo sea por seguir en "La Familia"! HC


Guía completa
DRIVER
PARALLEL LINES
DPL 78

Así se Juega

Persecuciones, tiroteos, trabajitos de lo más dispar... las posibilidades de este juego son enormes, así como su gran libertad, que nos permite recorrer a nuestro antojo las calles de Nueva York en dos épocas distintas. Empecemos con unas claves para no perderos:

CONSEJOS PREVIOS



1 **Vigilad las patrullas** de policía en el radar. Están representadas con un cono de luz, y si os ven cometiendo un delito como robar un coche o sacar el arma, empezarán a perseguiros.

2 **Dad rodeos por las calles** para evitar a los coches patrulla si lleváis un vehículo con el nivel de búsqueda elevado. Es mejor perder un poco de tiempo actuando de esta forma que enzarzarse en una persecución.

3 **Cumplid los trabajos extra** que hay repartidos por toda la ciudad. Os servirán para obtener pasta extra con la que conseguir muchas ventajas.

4 **Tunead los coches** con el dinero que consigáis en las misiones extra para hacerlos más molones y, sobre todo, más potentes. La potencia y la velocidad son datos fundamentales durante el desarrollo de ciertas misiones.

5 **Llevad siempre armas potentes equipadas.** Nunca se sabe cuando os pueden hacer falta, y además los tiroteos casi siempre son la parte más complicada de las misiones.

6 **Ahorrad munición en las armas más poderosas.** Os aconsejamos que reservéis la pistola, que tiene munición infinita, para las "pequeñeces".

7 **Mirad constantemente el radar** para ver los distintos objetivos que nos marcan durante las misiones.

8 **Frenad lo necesario** en las persecuciones. En este juego se pierde mucho más tiempo cuando nos chocamos que frenando a tiempo para evitar los obstáculos.

9 **Aprovechad los "teletransportes"** que hay junto al piso franco, el taller de Ray y los circuitos para viajar instantáneamente de un punto a otro de la ciudad. Así ahorraréis tiempo.

LAS ARMAS

Al superar ciertas misiones somos premiados con armas de fuego. Para equiparnos con ellas sólo hay que ir al piso franco y coger las que necesitemos. Estas son las armas que conseguimos durante la aventura:

AÑO 1978

REVÓLVER: Es la primera y peor de las armas que conseguimos, aunque por lo menos tiene munición infinita.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **8**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **ILIMITADA**
RANGO (METROS): **60**

44H: Este pistolón cuenta con una potencia enorme, pero requiere mucho tiempo pata cargar y disparar.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **7**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **70 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **90**

SERVICE 9: La gran velocidad de disparo es su mayor virtud. Sin embargo, su eficacia se reduce a mayor distancia.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **32**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **960 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **70**

LI 15: Esta ametralladora tiene menor velocidad que la Service 9, pero tiene mucho más alcance.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **30**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **600 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **120**

ESCOPETA: Es el arma más eficaz a corta distancia. Sus defectos son su poco alcance y la lentitud en recargar.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **8**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **160 SALVAS**
RANGO (METROS): **20**

LANZAGRANADAS: La enorme lentitud en cargar y disparar se ve compensada por su enorme y devastadora potencia.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **1**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **10 GRANADAS**
RANGO (METROS): **50**

AÑO 2006

PISTOLA: Una pistola común, que no ofrece grandes garantías, pero que cuenta con la venta de tener munición ilimitada.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **10**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **SIN LÍMITE**
RANGO (METROS): **70**

GANGSTER: Es una versión un poco más potente de la pistola estándar, pero con menor capacidad y velocidad de disparo.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **8**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **120 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **70**

F70: La velocidad de disparo de esta metralleta es enorme, pero sin embargo no resulta muy eficaz a grandes distancias.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **50**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **2000 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **70**

SF 10: Esta ametralladora cuenta con una velocidad de disparo menor que la F70, pero tiene más potencia.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **40**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **1200 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **100**

AUST PUP: La enorme precisión del primer disparo de este arma compensa su gran lentitud.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **30**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **900 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **120**

ESCOPETA AUTOMÁTICA: A corta distancia resulta letal, pero no es muy útil en los tiroteos debido a su falta de velocidad.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **12**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **240 SALVAS**
RANGO (METROS): **20**

RPG: Con un alcance enorme, este lanzagranadas es una de las armas más poderosas del juego.
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **1**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **10 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **120**



BLAINE: Resulta lentísimo de recargar, pero... ¡una vez que está listo no hay nada que se le resista!
CAPACIDAD DEL CARGADOR: **100**
MÁXIMO DE MUNICIÓN: **500 CARTUCHOS**
RANGO (METROS): **80**

TRABAJOS EXTRA. ¡VIVA EL PLURIEMPLEO!

Las calles de Nueva York están repletas de posibilidades para quien quiera ganarse unos dólares extra. Repartidos por la ciudad hay un buen número de trabajitos que, además de darnos pasta, resultan de lo más divertido. Aquí los tenéis:



PERSECUCIÓN. Tenéis que despistar a la poli antes de que el contador de tiempo llegue a cero, usando para ello todas las tretas que se os ocurran.



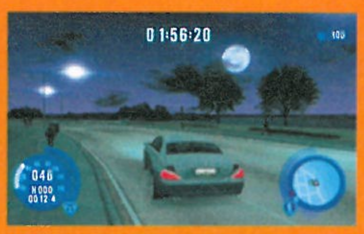
TAXISTA. Recoged a los pasajeros que os vayan marcando en el radar y llevadlos a su destino antes de que el contador de tiempo llegue a cero.



MOTOCROSS. Carreras de motos contrarreloj en los que tenemos que pasar por los "chekpoints" que nos marquen en los tiempos establecidos.



ATRACO. Tenéis que recoger a un ladrón en el lugar donde ha cometido el crimen y escapar de la policía antes de que se acabe el tiempo.



ENTREGA PERFECTA. Id a buscar el coche que os señalan en el radar y entregadlo a su nuevo "dueño" sin que el vehículo sufra ningún tipo de daños.



CIRCUITOS. Participad en emocionantes carreras en circuitos profesionales. Hay tres niveles de dificultad en cada uno de ellos.



ROBO POR ENCARGO. Conduciendo una grúa, hay que remolcar vehículos y llevarlos a un garaje en las mismas condicones en las que los cogimos.



CARRERAS CALLEJERAS. Carreras clandestinas por las calles de Nueva York pasando por chekpoints y luchando contra otros 2 rivales.



PRESTAMISTA (1978) SICARIO (2006). En estas misiones hay que perseguir a un moroso y obligarle, por medio de la fuerza, a que pague su deuda.



DEMOLICIÓN AMATEUR. Igualito que las competiciones de «Destruction Derby». Hay que chocarse en un todos contra todos y el que sobreviva, gana.



HUYENDO DE LA "PASMA"

En la parte inferior de la pantalla hay dos indicadores de nivel de búsqueda, la personal y la de vehículo. El primero de ellos aumenta cuando la poli nos ve haciendo de las nuestras a pie, mientras que el otro sube cuando la liamos a base de bien con el coche. Para que desciendan y la policía nos pierda el rastro siempre tenemos que ganarles el pulso en una persecución. Ya que no resulta sencillo, aquí os ofrecemos unos consejos para lidiar con los "maderos":



EVITAD LAS PATRULLAS mirando constantemente el mapa. Están representadas por unos conos de luz, que representan su campo de visión.



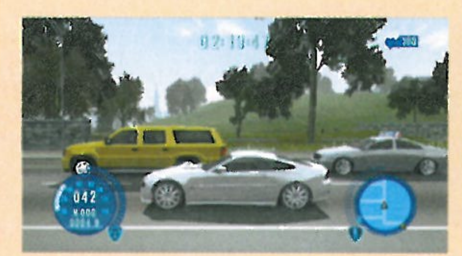
SI PERSIGUEN SÓLO AL VEHÍCULO, doblad una esquina y, sin que os vean, tiraos del vehículo. La poli seguirá a por el coche y os dejará en paz.



LOS CALLEJONES Y PARQUES son lugares ideales para despistar a la policía. Adentrarse por uno de ellos suele funcionar en la mayoría de ocasiones.

EXCURSIÓN POR NEW YORK

A la hora de desplazarnos por Nueva York tenemos muchas posibilidades (tantas como vehículos pasan por la calle). Así que lo mejor es que probéis cuantos vehículos veáis para comprobar cuál se adapta a las necesidades de la misión o trabajo que estéis realizando en ese momento.



LOS DEPORTIVOS son los automóviles más rápidos, pero también los menos resistentes a los golpes. Resultan ideales para las carreras.



LOS MONOVOLÚMENES destacan por su enorme resistencia, pero tienen una conducción más pesada. Tardan más en reaccionar.



LAS MOTOS son la forma más rápida de movernos, pero también la más peligrosa, ya que cada accidente que sufrimos nos resta vida.



PODEMOS "TELETRANSPORTARNOS" entre 4 puntos diferentes de la ciudad: el piso y los 3 talleres. Usadlos para evitar enormes paseos.

TUNEA TUS COCHES

El garaje de Ray es el lugar al que debemos acudir para arreglar, modificar y guardar los vehículos que consigamos. Entre todas las opciones disponibles allí, las más útiles son estas:



ARREGLAR Y ELIMINAR LA BÚSQUEDA. Debido al particular uso que les damos, los coches sufren daños y son "fichados" por la policía. Usad estas dos opciones para solventarlo.



AUMENTAR LA POTENCIA. Hay tres fases diferentes para potenciar el motor. No resultan económicas, pero el resultado es espectacular. También es posible montar un utilísimo nitro.



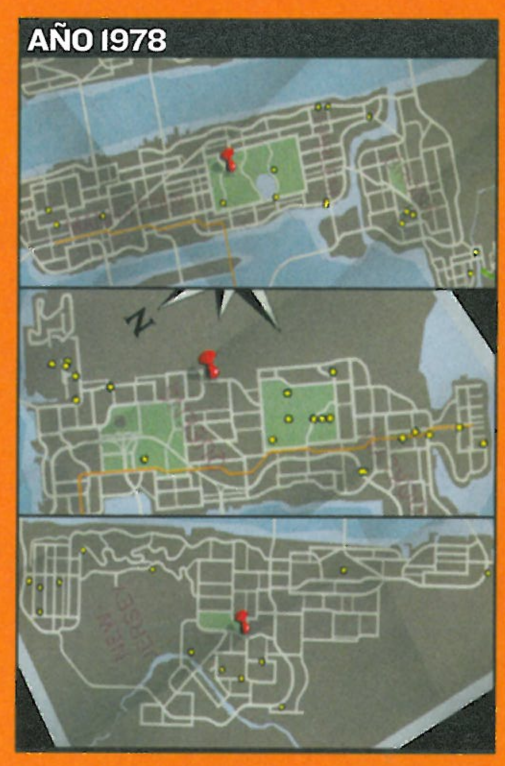
PERSONALIZAR EL EXTERIOR. Tintar las lunas o pintar el coche del color que queramos, o con diseños exclusivos, no los hacen más rápidos, pero sí más "fardones".

EN BUSCA DE LAS 50 ESTRELLAS

Repartidas por el mapeado hay 100 estrellas (50 en cada época). Según vamos recolectándolas conseguimos ventajas que nos vienen de perlas. Aquí tenéis dichas ventajas y la situación de todas las estrellas:

10 ESTRELLAS: 50% más de salud
20 ESTRELLAS: Doble de duración para el nitro de los coches.
30 ESTRELLAS: Doble de capacidad para todas las armas.
40 ESTRELLAS: Coches mucho más resistentes.
50 ESTRELLAS: Modificaciones en el garaje gratuitas.

AÑO 1978



AÑO 2006



MAPA DE NUEVA YORK EN 1978



MAPA DE NUEVA YORK EN 2006



Paso a Paso

El prometedor ascenso de The Kid en el hampa de Nueva York se va a ver truncado por una terrible traición. Acompañadle a lo largo de las dos épocas más importantes de su vida con la ayuda de este paso a paso de las misiones principales, y ayudadle así a vengarse.



1 ACELERAD A TOPE en la avenida y cuando os salgan dos coches patrullas al paso, seguid recto y hacia la izquierda para ir al parque.



2 ROBAD EL COCHE que más os guste con cuidado de que no os vea ninguna patrulla. Fijaos en el radar para más seguridad.









NUEVA YORK AÑO 1978

A las puertas de la década de los 80, Nueva York es una ciudad en plena revolución, en la que cualquiera puede labrarse un futuro si tiene ciertas cualidades y conoce a la gente adecuada... ¿Nos acompañas en este viaje al pasado?

MISIÓN 1
DE POCA MONTA

Las calles de Manhattan van a ser testigo de una espectacular persecución policial. Tu primer objetivo del juego es huir de la policía y dejar a un delincuente en Harlem. Accede al mapa pulsando Start y observa que la ruta más rápida y directa es atravesando el parque, así que no te lo pienses y enfila la calle a toda velocidad. Al final de ésta verás como **dos coches patrulla intentan cerrarte el paso (1)**, así que vira a toda velocidad recto y hacia la izquierda para entrar al parque. Una vez allí no dejes de acelerar y fíjate en el mapa para evitar los obstáculos que encuentras, como los estanques o caminos, y enseguida despistarás a la policía. Ahora ya puedes ir tranquilamente hasta el punto que señala el mapa para depositar al gamberro. Detente en la zona amarilla para hacerlo. Por último **roba un coche con cuidado de que no te vea la poli (2)**, ya que el que llevas está buscado por toda la ciudad, y conduce hacía el punto de la misión 2.

MISIÓN 2
CONDUCTOR

Ahora nos toca realizar un trabajito para Slink. Hay que recoger un coche en mal estado y llevarlo al taller para repararlo, así que manos a la obra. **Mira el mapa para localizar el coche (3)** y conduce hasta allí sin llamar la atención de la poli. **Monta en el coche, que se encuentra aparcado en un callejón (4)**, y encamina tus pasos de vuelta al taller de Ray. Ten cuidado, porque el coche tiene un nivel alto de búsqueda, así que fíjate en el mapa para evitar a las patrullas de policía. **Aparca en el garaje (5)** para recibir el tutorial del taller.

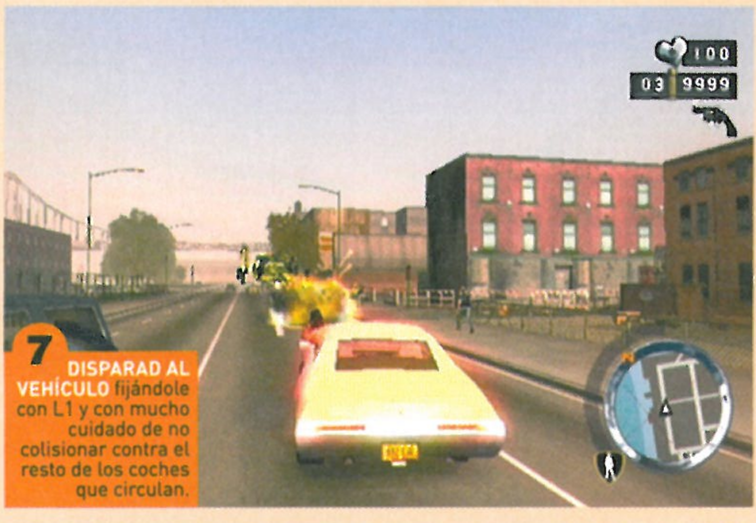
Cuando hayas reparado el "buga", Slink querrá ver más de tus habilidades al volante y te señalará tres puntos en el mapa en los que tienes que pasar a más de 60, 70 y 100 millas por hora respectivamente. Hazlo para impresionarle y después conduce hasta el punto 3.

MISIÓN 3
PISTOLERO

Esta misión sirve de tutorial para aprender el manejo de las armas. Sigue las instrucciones de Slink para aprender a desenvolverte **disparando a los barriles (6)**, fijando y disparando al coche, y reventando neumáticos. Tras esto, tendrás que perseguir a un coche y dispararle desde la ventanilla. Fija al vehículo con L1 y síguele a toda velocidad mientras **le disparas con R1 hasta que reviente (7)**.

Submisión
CONSIGUE 1500 $ PARA RAY

El dueño del garaje ha sufrido un contratiempo y necesita 1.500 pavos urgentemente. Al principio de esta guía tienes un cuadro con la forma de ganar pasta en Nueva York, pero aún así vamos a echarte un cable para conseguir el dinero. Sal del taller y date un garbeo por la ciudad hasta que veas un coche deportivo. Róbalo y vuelve al taller para participar en la carrera. Elige el nivel fácil y prepárate para ganar. Cuando lo hayas hecho, busca en el mapa al prestamista (nivel fácil)



7 DISPARAD AL VEHÍCULO fijándole con L1 y con mucho cuidado de no colisionar contra el resto de los coches que circulan.



8 APUNTAD AL MOROSO hasta que le entre miedo de verdad y os pague todo lo que le debe a los prestamistas.

















y ve hacia allá. Este personaje te informará de que cierto tipo le debe dinero, así que persigue al individuo en cuestión y dale con el coche. Tras unos cuantos golpes el moroso saldrá del coche, pero se negará a pagar. Sal y apúntale con el arma para **hacerle ver que esto no está bien (8)** y lleva el dinero de vuelta al prestamista. Por último, hazte con una moto potente, que resulta ideal para esquivar coches a toda velocidad, y gana con ella **la carrera callejera (nivel fácil) de Brooklyn (9)** para conseguir los últimos 500 dólares de Ray.

MISIÓN 4
VEHÍCULOS BUSCADOS

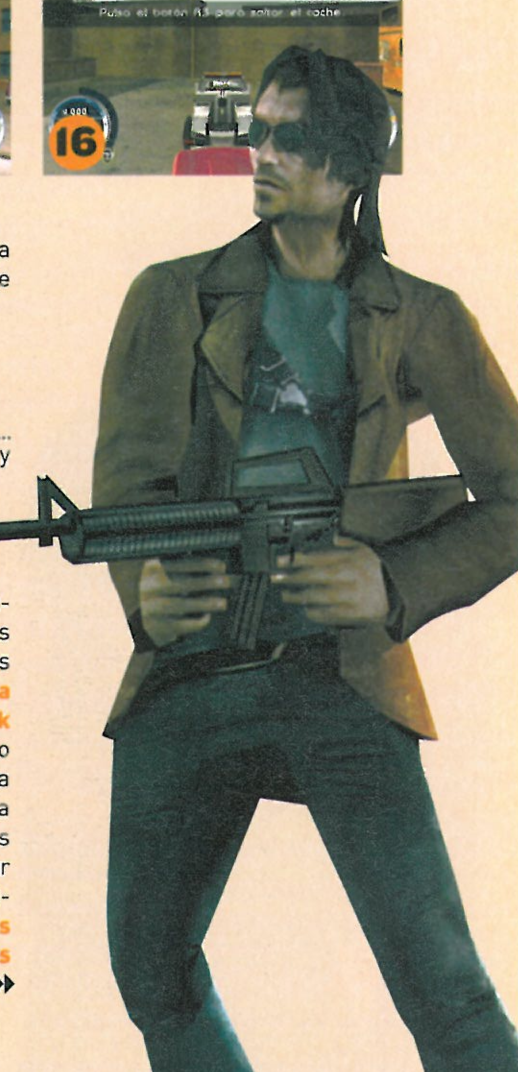
Nuestro objetivo en esta misión es robar un vehículo, subir su nivel de búsqueda policial a tope, despistar a la poli y dejar el coche donde estaba. Para empezar, **roba el coche de la banda (10)** y dedícate a hacer locuras por la ciudad para **atraer la atención de la poli (11)**. Cuando te esté persiguiendo medio cuerpo de policía de Nueva York, huye a toda velocidad e intenta despistarles. Los parques son un lugar ideal para que la policía te pierda el rastro, y el de Queens está justo al lado de tu objetivo. Cuando los hayas despistado, aparca el coche en su lugar inicial para completar la misión y conocer al Mexicano.

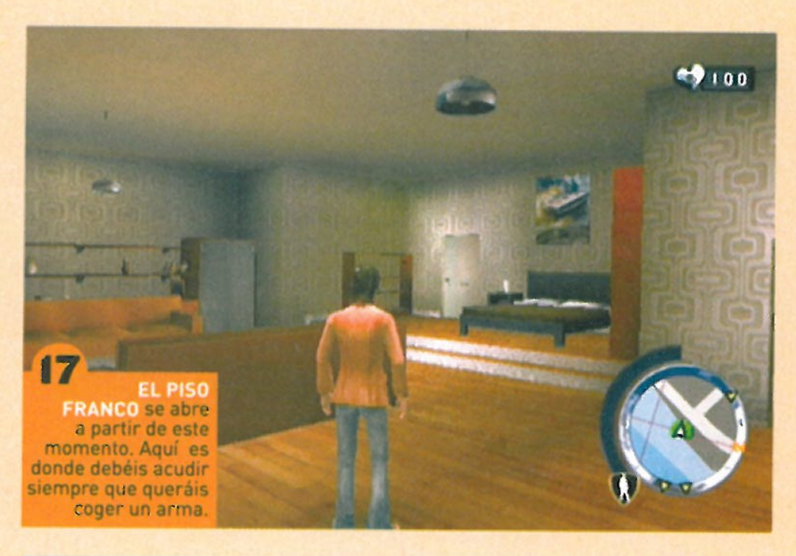
MISIÓN 5
RECOGIDA DE DINERO

Dirígete al club Funky Rabbit en Harlem (punto 5 del mapa) para recibir las instrucciones de tu nueva misión. Tienes 9 minutos para recoger dinero de 4 clubes distintos de Manhattan, que están señalados en el mapa. Visita los 4 clubes para recoger la pasta y ten cuidado, ya que cada vez que recojas un paquete un coche comenzará a perseguirte y dispararte. Una vez que tengas todo el dinero, ve de vuelta al Funky Rabbit.

MISIÓN 6
ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Recorre el mapa de punta a punta y ve hasta la misión número 6. El Mexicano no se fía de tus habilidades de conducción y quiere retarte a una carrera. Serás tú contra su antiguo conductor en una competición de motos en la que no están permitidas las armas. **"Pídele amablemente" a algún ciudadano de Nueva York su moto (12)** y ve al punto de inicio de la carrera. Para ganar intenta correr lo más cerca posible de la línea continua que delimita ambos sentidos de circulación para evitar el tráfico. También deberás evitar los disparos y embistes de **los coches que conducen los colegas del antiguo conductor (13)**. ▶▶



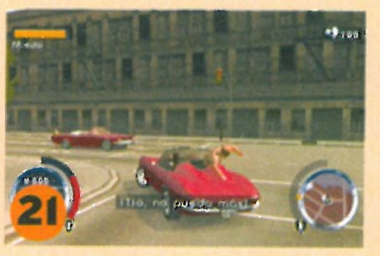

17 EL PISO FRANCO se abre a partir de este momento. Aquí es donde debéis acudir siempre que queráis coger un arma.



18 DEVOLVED A ROSALITA, el coche del Mexicano, en buen estado, evitando el ataque de los rivales de la carrera anterior.


19


20


21

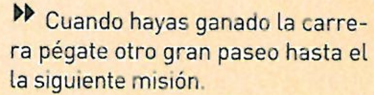

22

23


24


25


26





Cuando hayas ganado la carrera pégate otro gran paseo hasta el la siguiente misión.

MISIÓN 7
RECUPERADOR

En esta misión hay que robar tres vehículos de lujo con la ayuda de una grúa. **Monta en la grúa que está en el garaje (14).** Dirígete hacia el primer punto que te señala el mapa y fíjate en el coche que te indican. Pulsa L2 y R2 a la vez para mirar hacia atrás y **engancha el coche (15)** con la grúa. Cuando lo tengas remolcado, verás como un vehículo sale de la nada y comienza a embestirte y a dispararte, el muy... Regresa entonces al garaje mientras le esquivas y **deposita el coche robado con R3 (16).** Repite esta operación con los otros dos coches restantes para finalizar con éxito la misión y conocer a Bishop.

MISIÓN 8
CORREDOR ROSALITA

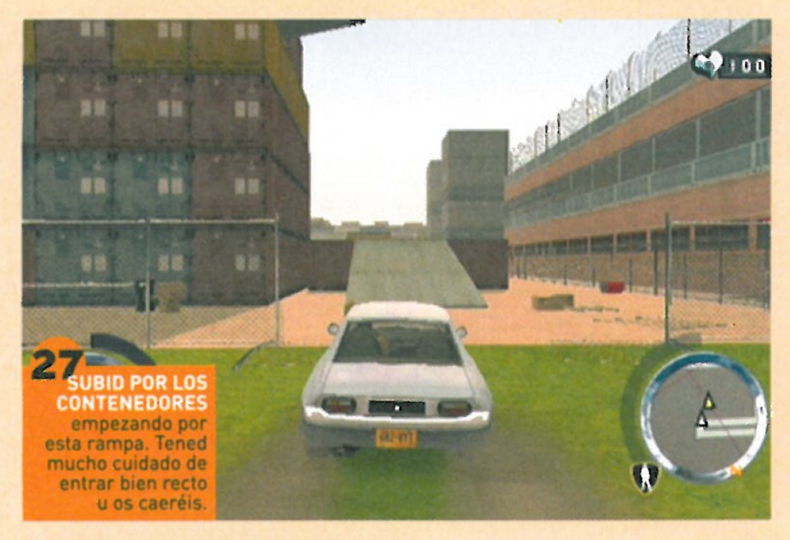
Tras la intro aparecerás en tu nuevo piso (17), tómate el tiempo que necesites para explorarlo a fondo y después sal a la calle.

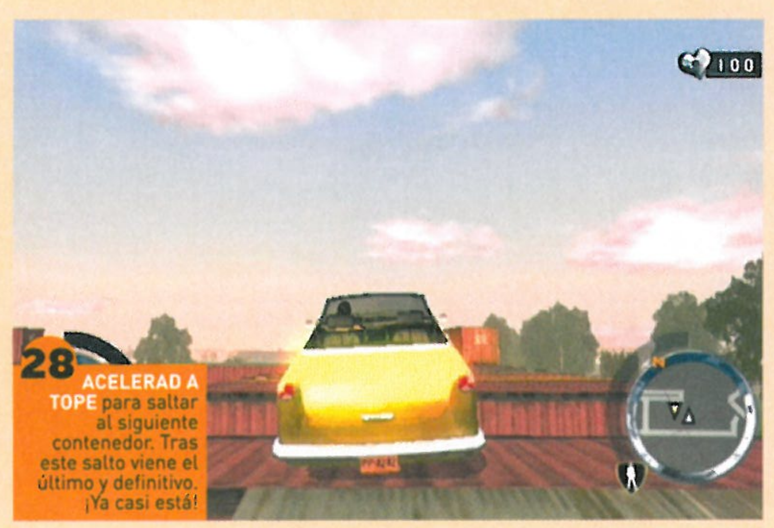
Cuando estés fuera, consigue un coche potente y ve al garaje de Ray. Allí tienes que personalizar la carrocería del coche, ya que se trata de un requisito indispensable para participar en la carrera. Una vez que tengas el coche "customizado", dirígete hasta el punto 8 del mapa. El objetivo de esta carrera callejera es correr a toda velocidad hasta donde está aparcado Rosalita, el coche del Mexicano, cogerlo y devolverlo "sano y salvo" al punto de partida. Debes tener mucho cuidado, porque durante toda la carrera los rivales no dejarán de dispararte y **tienes que evitar que Rosalita se convierta en chatarra (18).** Devuelve el coche para completar la misión.

MISIÓN 9
CORTACIRCUITOS

Nuestro nombre no deja de hacerse famoso y, claro, así no hay quién gane dinero apostando. En visto de eso, al Mexicano se le ha ocurrido una idea genial: apostar por otro conductor y que tú te encargues de hacer que gane. Obviamente, tendrás que hacer todas las trampas que sean necesarias para ello.

Cuando comience la carrera, ya te imaginas cuál es tu misión: **dedícate a entorpecer la marcha del resto de vehículos participantes (19)** e incluso a chocar con ellos en dirección contraria para que queden todos fuera de carrera y el coche elegido por Ray sea el vencedor final. Repite esta operación en ambas carreras y serás premiado con el Cerrano racer, un potente vehículo que resulta ideal para las competiciones. Una vez que hayas hecho esto, ya puedes conducir hasta la siguiente misión.


27 SUBID POR LOS CONTENEDORES empezando por esta rampa. Tened mucho cuidado de entrar bien recto u os caeréis.


28 ACELERAD A TOPE para saltar al siguiente contenedor. Tras este salto viene el último y definitivo. ¡Ya casi está!


29


30

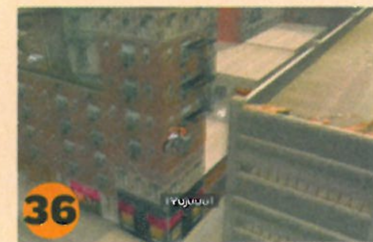

31


32


33


34


35


36

MISIÓN 10
FURGÓN POLICIAL

En esta misión tienes que ayudar a Candy a escapar de la prisión robando el furgón que lo traslada. **Observa como sale el vehículo de la prisión (20) y síguele.** Comienza a embestirle y a dispararle hasta que lo abandonen. Aprovecha ese momento para robarlo y superar esta corta pero intensa misión.

MISIÓN 11
OTRA VUELTA DE TUERCA

Necesitamos cierta información acerca de la prisión: hora del relevo, número de guardias... para conseguirla, TK se va a hacer pasar por el posible comprador de un buga que vende un guardia de la prisión. Monta en el coche simulando una prueba y prepárate para hacer todo tipo de locuras al volante, ya que el primer objetivo de la misión es llenar a tope la barra de miedo del guardia **para que responda a nuestras preguntas (21).** Pasar de 100 MP/H y tener pequeños choques (no hay que romper el coche) ayudará bastante a que nuestro amigo "se lo haga encima". Cuando ya tengas toda la información, deja al guardia en casa asegurándote de que no te sigue la policía.

MISIÓN 12
FUGA DE PRISIÓN

Rescatar a Candy de la prisión no va a ser tarea fácil... Lo primero de todo coge el furgón policial y encamínate a la prisión. Una vez allí, **espera a que se abran las puertas y entra (22).** Atraviesa el puente y aparca el furgón en el lugar indicado. Una vez hecho esto, monta en el Bulldozer y ábrete camino esquivando los disparos de los policías. Cuando veas la pared marcada con una luz amarilla acelera para derrumbarla y acceder a la prisión. Detente junto a la puerta azul y entra. Ya en el interior de la cárcel, sigue recto y ve por la derecha. **Acaba a tiros con dos policías (23)** y atraviesa el comedor y la cocina mientras te deshaces de todos los guardias. Al final del todo hallarás a Candy. Finalmente, tienes que **huir de la prisión a toda velocidad con la furgoneta (24).** Tras esto avanza hasta la siguiente misión.

MISIÓN 13
CORREO AÉREO

Un contacto de Slink lleva una importante carga a bordo de un helicóptero, pero el tío se ha amedrentado en el último momento y está empezando a tirar la mercancía en plena marcha. Sigue al helicóptero a toda velocidad con la moto y ve recogiendo los paquetes antes de que lo haga la policía. El último paquete está en lo alto de un edificio y **tienes que subir con la moto por las rampas (25).** Tranquilo que es parece más difícil de lo que es en realidad. Cuando estés arriba, **coge el paquete y comienza tu huida (26)** hacia el punto donde empezó esta misión.

MISIÓN 14
ENVUELTO PARA REGALO

La ofensiva contra los colombianos comienza en esta misión, en la que tienes que "tunear" con dinamita el vehículo de los capos rivales sin que estos se den cuenta. Para colarte en el parking, ve hacia atrás y **empieza a subir a los contenedores por la primera rampa (27).** Coge carrerilla, ya que tienes que realizar un buen salto. Haz lo mismo en la segunda rampa y sube despacio la tercera. Ya arriba, ve hacia la izquierda y **prepárate para dar otro salto (28).** Tras esto, sigue recto y acelera a tope en la última rampa para llegar de un ▶▶



37 **DESDE EL CAMIÓN,** disparad a todos los vehículos que os salgan. Esperad a que se acerquen para no malgastar munición.



38 **CUBRÍOS CON LAS CAJAS** de Atari de los disparos del helicóptero, y fijadlo con L1 para hacer salidas rápidas y dispararle a saco.


39


40


41


42


43

44


45


46

espectacular salto al parking. Una vez allí, roba el coche y baja. **Sal del parking sin llamar la atención (29) y conduce hasta el taller (30).** Cuando la bomba esté equipada, regresa hasta el parking con mucho cuidado de no dañar el coche y apárcalo en el mismo sitio. Por último, pilla el primer coche que veas y huye a toda velocidad hacia la calle.

MISIÓN 15
SECUESTRO

Esta va a ser una misión de lo más... "impactante". Sal de casa y coge el coche que hay aparcado en la puerta. Conduce a toda velocidad hasta el punto señalado en el mapa y detente. Cuando Candy te dé la orden, pulsa R3 para volar la valla de publicidad y gira 180º para perseguir al coche que manipulaste en la misión anterior. Cuando consigas darle alcance pulsa de nuevo R3 para hacerlo estallar y, tras adelantar al convoy, continúa a toda velocidad hacia el puente. Una vez allí, baja del vehículo, coloca la bomba, monta de nuevo y para en la zona señalada. Pulsa R3 cuando Candy te lo indique para **hacer saltar por los aires el puente (31).** Una vez hecho esto, ve a toda velocidad hacia la gasolinera. **Coloca otra bomba junto al camión cisterna (32)** y hazla estallar. Por último, dirígete a la zona de combate, dispara a los enemigos y **roba la limusina (33)** para superar la misión.

MISIÓN 16
RESCATE

¡La cosa se pone seria! En esta misión hay que jugarse el tipo contra los colombianos. Empiezas desde casa y tienes 5 minutos para llegar al aparcamiento, así que sal, roba el coche más potente que veas y ve para allá. **Sube a la última planta del parking (34)** y coge la moto con el dinero del rescate. Verás como un montón de vehículos hacen aparición, así que acelera a tope y **salta por la rampa de enfrente (35).** Sigue serpenteando por los tejados y **saltando por las rampas (36),** hasta que aterrices en el lugar donde está aparcado el camión del Mexicano. Monta en el camión y **dispara a los coches que te persiguen (37)** y al helicóptero. Al final del trayecto, si no has podido acabar con el helicóptero, cúbrete tras las cajas de Atari y **fíjale para destruirlo (38).**

Este último enfrentamiento concluye la primera mitad del juego, y en la secuencia verás como todo el trabajo que hemos realizado ha sido en vano, ya que The Kid es traicionado por sus jefes, sirviendo de "chivo expiatorio" en el asesinato del capo de la mafia colombiana. ¿Estáis preparados para adelantar el reloj 28 años en el tiempo?





47 DISPARAD A LOS VEHÍCULOS y enemigos que intentan cortar vuestra huida fijándoles mientras cubrís a María.



48 MONTAD EN EL COCHE de María e id al punto que os señalan en el mapa de la ciudad con cuidado de no estropearlo.


49


50


51


52


53


54


55



56

NUEVA YORK

AÑO 2006

Tras pasar 28 años encerrado por un asesinato que no cometió, The Kid vuelve a las calles de Nueva York y en su cabeza sólo hay un pensamiento: ¡venganza!

MISIÓN 17
EL MEXICANO

El primero en sufrir la ira del recién liberado TK va a ser el Mexicano. Tuerce la esquina y ve al punto que nos señalan. Primero observa la secuencia y después prepárate para un poco de acción.

Tienes que alcanzar el tren en el que huye el Mexicano en menos de 4 minutos, así que roba un vehículo y acelera a tope. Mantente todo el camino lo más cerca posible de la vía y esquiva el tráfico para llegar a tu destino. Una vez allí, dirígete hacia la feria y avanza mientras **eliminas a los enemigos (39)**. Coge el botiquín que hay junto a los coches de choque y sigue avanzando y disparando. En esta zona encontrarás otro botiquín junto a una caseta; cógelo y elimina a los malos que salen de la zona elevada. Cuando lo hayas hecho el Mexicano aparecerá por ese mismo lugar. Cúbrete con el decorado de la feria **mientras le fijas y disparas sin parar (40)** para mandarle a "criar malvas".

MISIÓN 18
SEGUIMIENTO

Tras la charla con Ray saldrás a la calle y verás como un sicario huye tras detonar el coche que ibas a coger. **Persíguele de cerca para que Ray pueda dispararle (41)** y céntrate en no chocarte con nada. Tras una "ración plomo" **el vehículo del sicario saltará por los aires (42)** y tu siguiente objetivo será librarte de la policía. Aprovecha la potencia del coche que conduces para darles esquinazo y encamina tus pasos a Harlem, para **finalizar la misión en el punto de reunión con María (43)**, el contacto de Ray.

Tras asistir a la secuencia, María te encargará un trabajito. Cuando llegues al puerto serás víctima de una emboscada. **Acelera a tope con el coche (44)** para atravesar las barreras de los sicarios y sal a la carretera. Tras esto, dispara desde el coche a tus perseguidores para deshacerte de ellos.

MISIÓN 19
GUANTELETE

Ahora te toca ayudar a María en una importante misión. Monta en tu vehículo y **comienza a perseguirla de cerca (45)**. Al poco tiempo, dos vehículos enemigos se interpondrán en tu camino. **Dispárales para despejar el camino (46)** y sigue cubriendo a María. Tras un par de calles aparecerán dos vehículos más. **Mételes un poco de plomo en la carrocería (47)** y continúa adelante. Acaba con los dos siguientes controles y, en el último de ellos, el conductor de María causará baja. **Ve hacia el coche (48)** y conduce con cuidado hasta el punto de Queens que te señala el radar para cumplir con el objetivo.

MISIÓN 20
DE COPILOTO

Esta misión está dividida en dos partes: la primera de ellas consiste en destruir desde la parte anterior de un camión a todos los vehículos que nos persiguen. Dispara con el lanzacohetes **a los coches cuando estén cerca (49) y con la metralleta al helicóptero (50)**. Cuando gripe el motor del camión, te tocará conducir la moto robada hasta su destino. **Conduce con cuidado para no dañarla (51)** y evita ▶▶



57 **DESTRUID LOS SEX SHOP** entrando a toda velocidad por el escaparate y arrasando con todas las vitrinas y estanterías.



58 **ABANDONAD RÁPIDAMENTE** el interior de los sex shop cuando los hayáis destruido para no quedaros atrapados dentro.


59


60



61


62


63


64


65


66

las patrullas de policía para finalmente **depositar la moto en el garaje indicado (52).**

MISIÓN 21
CANDY

En esta misión el objetivo que te marcan es perseguir a Candy bajo los efectos de las drogas, así que es recomendable que vayas a hacerlo cuando sea de noche, ya que la densidad del tráfico es menor.

Tras el encuentro con Candy que relata la secuencia, **monta en el vehículo que prefieras (coche o moto) (53)** y empieza a perseguir al vehículo del mafioso. Poco a poco, la droga que han administrado a The Kid empezará a surtir efecto y todo **se volverá cada vez más borroso (54).** Conduce fijándote al máximo, ya que prácticamente no distinguirás nada y, cuando des alcance a Candy, **dispárale (55) hasta que estalle su vehículo.**

MISIÓN 22
RAM RAIDER

En esta misión vamos a darle a un duro golpe a Slink destrozándole nada menos que tres sex-shop de su propiedad. Acelera con el espectacular coche que te ha preparado Ray y ve hasta el punto señalado en el radar. **Irrumpe a lo bestia a través del escaparate del comercio (56)** y destroza todas las estanterías y elementos que encuentres

A continuación sal rápidamente, ya que enseguida empezarán a echar el cierre metálico ¡y si te quedas encerrado ahí dentro fallarás la misión! Una vez hecho esto, dirígete hasta el segundo sex shop, **repite la misma operación de destrucción masiva (57)** y acelera a tope hacia Bronx oeste. **Destruye el último sex shop que te quedaba (58)** y sal de allí a toda velocidad. Por último, fija a los dos vehículos que te persiguen y **dispárales hasta que exploten (59)**

MISIÓN 23
HORA PUNTA

Slink ha recibido un cargamento de droga en el aeropuerto y piensa introducirla en la ciudad por medio de cuatro coches de alquiler. Sin embargo, sólo uno de ellos tiene la mercancía, mientras que los otros tres son simples señuelos... Lo mejor es que, para que no te compliques la vida, registres los cuatro coches y acabes con toda la droga de Slink. Mira en el mapa la situación de los cuatro vehículos y empieza la **persecución y tiroteo de cada uno de ellos (60).** Cuando le hayas intimidado lo suficiente, el mensajero que lo conduce abandonará el vehículo; **acaba con él y registra el coche (61).** Como no podía ser de otra manera, el cargamento estará en el cuarto y último coche. Dirígete a toda velocidad al lugar donde esté y persíguele mientras le disparas **hasta que lo destruyas por completo (62)**

MISIÓN 24
SLINK

Tras la secuencia verás como **Slink huye en un coche rosa fácilmente reconocible (63).** Lo único que tienes que hacer en esta misión es perseguirle mientras le disparas, **evitando chocarte con el resto de vehículos (64).** Cuando hayas destrozado su coche, Slink bajará **acompañado por unos guardaespaldas (65).** Deshazte de todos para completar la misión.

MISIÓN 25
ROMPEPUERTAS

Ahora ha llegado el momento de complicarle la vida a Bishop. En esta misión hay que echar al traste tres operaciones de contrabando en tres puntos diferentes de la ciudad. Hazte con un coche y corre raudo hacia cualquiera de los tres puntos que aparecen señalados en el mapa. Fíjate en el radar y cuando



67 ATRAED A LA POLICÍA hasta el lugar de la entrega para que se enteren de los sucios negocios que tiene el traidor Slink.



68 CRUZAD LA ZONA DE ENTREGA a toda velocidad, ya que cuando os vean los mafiosos comenzarán a dispararos.


69


70


71


72


73


74


75


76



te cruces con una patrulla de policía, haz un poco el cabra **para que comiencen a perseguirte (66).** A continuación, **haz que te sigan hasta el lugar de la entrega (67)** para que se líen a tiros con los contrabandistas y ve hacia el siguiente punto. **Repite esta operación en las otras dos entregas (68)** para completar la misión.

MISIÓN 26
BISHOP

Antes de ir a esta misión pásate por casa y, si no lo tienes todavía, recoge el lanzagranadas. Después dirígete a la mansión de Bishop, que está en New Jersey, y ve a la parte trasera. **Allí verás como se abre una verja (69).** Monta en la moto que hay aparcada y atraviesa la puerta. Poco después verás como Bishop hace su aparición montado... ¡¡¡en un tanque!!! Fíjale con L1 y corre a toda velocidad para esquivar sus zambombazos. Cuando veas blanco seguro, **dispárale con el lanzagranadas (70).** Después de tres disparos certeros el traidor pasará a mejor vida.

MISIÓN 27
CONMOCIÓN

Si antes le chafamos la operación de contrabando, ahora Bishop va a perder un importante cargamento de munición. Ve hasta el almacén del norte de Queens y monta en la **camioneta que guarda el cargamento (71).** Cuando estés dentro descubrirás que has sido víctima de una emboscada y que un gran número de sicarios comienza a disparate. **Abandona el almacén a toda velocidad y ver por la derecha (72)** mientras esquivas los disparos enemigos. Al final del todo verás una rampa. **Utilízala para saltar por los aires (73)** y abandonar así el recinto vallado. Una vez que estés fuera, dispara o despista a tus perseguidores durante el camino al taller de Ray.

MISIÓN 28
DESTROZAHOGARES

Por fin le toca el turno a Corrigan, la venganza está a punto de consumarse. Equípate con las armas de fuego más potentes y ve hacia el punto de la misión en Harlem. Verás como una patrulla de policía requisa la limusina. **Persíguelos con tu coche (74)** y, a la menor oportunidad, cierra el paso al convoy y roba la limusina. Cuando lo hayas hecho, acelera a toda velocidad **hacia el norte de New Jersey (75).** Ya allí, Cerciórate de que no te sigue la policía y **aparca la limusina en el garaje (76).** Ahora sal del vehículo y **dispara a diestro y siniestro a todos los enemigos que te salen (77).** Dentro de las casetas tienes botiquines con ▶▶


77 **DISPARAD A LOS ENEMIGOS** que os salgan al paso y no olvidéis recoger las armas y munición que os dejen al caer.


78 **RECOGED EL COCHE PATRULLA** de su escondite en el barrio de Manhattan e id a la jefatura de la poli. ¡Viva el peligro!


79


80


81


82


83


84


85


86



los que recuperar la energía. Cuando todos los enemigos caigan una patrulla de la policía irrumpirá en la zona, así que haz las maniobras acostumbradas para despistarles y finalizar la misión.

MISIÓN 29
JAULA DE OSOS

La siguiente jugada contra Corrigan promete ser magistral. **Recoge el coche patrulla del escondrijo de Manhattan (78)** y ve a la jefatura de policía. Una vez allí, aparca en la plaza de Corrigan **y sube por el ascensor (79).** Ya dentro de la comisaría, sigue la línea amarilla del suelo mientras **acabas con todos los polis (80)** y llega hasta el despacho de Corrigan.

Coloca los explosivos pulsando R3 y vuelve sobre tus pasos hacia el ascensor mientras acabas con todo lo que te salga al paso. De nuevo en el parking, coge un coche potente y acelera hacia la salida. Si tardas mucho la puerta se cerrará. **Dispara al panel de control (81)** para abrirla. Repite esta operación en todas las plantas y, ya en la calle, despista a la policía para concluir el trabajito.

MISIÓN 30
CORRIGAN

La última misión del juego comienza en el barrio de Harlem. Allí, María nos da el soplo de que Corrigan está oculto en un piso franco al sur de New Jersey. Coge el coche y ve hasta allí. **Date prisa, porque sólo tienes tres minutos (82).** Cuando llegues, baja del coche y entra en el callejón **mientras acabas con los enemigos que te disparan (83).** Fíjales con L1 y dispárales mientras te mueves lateralmente para hacerlo. Ya en el interior del piso, recorre la planta de abajo por el único camino posible eliminando a los enemigos que te salgan al paso y sube por las escaleras. Al final de este piso hallarás otras escaleras y descubrirás que... ¡has caído en una trampa! Baja las escaleras a toda velocidad y regresa a la calle.

Ya fuera, atraviesa corriendo y **disparando a discrección el control policial (84),** y escapa en el primer coche que consigas. A continuación persigue al helicóptero de Corrigan a toda velocidad y entra en el túnel. Una secuencia cinemática te mostrará como la policía va a por todas y vuela el túnel. Tienes 1 minuto para atravesarlo antes de que se venga abajo, así que acelera a toda velocidad y **esquiva las piedras que caen del techo (85).** Fíjate en el polvo que sale para anticiparte a su caída. Cuando estés a salvo, **persigue al helicóptero mientras le disparas desde el coche (86)** para ver el interesante desenlace de la aventura. ¡Enhorabuena! HC

LOS MEJORES TRUCOS para vuestros juegos favoritos

Os hemos preparado una recopilación muy especial, en la que encontraréis los mejores trucos para los ocho juegos más populares del momento. Gracias a las claves que os damos seguro que sois capaces de llegar al final de estos juegazos en un abrir y cerrar de ojos, o podéis dar una paliza a vuestros amigos en una partida al multijugador.

LOS JUEGOS

DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO

CONSOLA: PLAYSTATION 2



CONJUROS ÚTILES

En los combates no todo es atacar y lanzar magias. También hay otros conjuros "de apoyo" que te pueden salvar el pellejo.
Aquí tienes los más importantes:

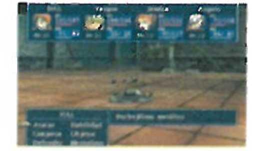
CURACIÓN
- Es un buen sustituto para la Hierba Medicinal y se puede usar durante los combates. En su nivel más bajo, apenas restaura 30 puntos de salud, pero se puede obtener una versión más avanzada que cura unos 80 puntos, otra que cura por completo y una más que cura a todos los miembros del grupo (esta última se obtiene bien avanzado el juego). La curación más sencilla puede ser aprendida por el Héroe, Yangus o Angelo. Sin embargo, los hechizos más avanzados sólo son conseguidos por el Héroe y Angelo. Para ello, simplemente súbelos de nivel y mejora sus personalidades en las subidas de nivel.

ANTITOXINAS
- Para curar los envenenamientos ya están las Hierbas Antidóticas, pero tener este hechizo puede venir muy bien en pleno combate. Además, apenas consume puntos de magia. Puede ser aprendido por el Héroe o por Angelo en poco tiempo. También se puede utlizar fuera de los combates (ya que la intoxicación se mantiene tras acabar una pelea).

TELEREGRESO
- Después de aumentar un poco de nivel al Héroe, puedes aprender este hechizo, que te permite regresar a cualquier ciudad que ya hayas visitado. Sólo consume un punto de magia, así que resulta tremendamete útil. Eso sí, tiene sus restricciones: no sirve para teleportarse a las mazmorras (salvo un par de excepciones, como el Laberinto del Héroe) y no se puede utilizar en interiores. Si intentas hacer esto último, el Héroe se dará un coscorrón contra el techo. El hechizo también puede ser aprendido por Angelo.

TELEHUÍDA
- Sirve para salir de las mazmorras y otros lugares. No consume más de dos puntos de magia. Es especialmente útil cuando hemos derrotado a un jefe final y queremos salir de la mazmorra sin tener que desandar todo el camino (ya que seguramente estaremos muy "tocados" después de haber peleado tanto). En un principio, el hechizo es aprendido por el Héroe, pero también puede ser aprendido por Jessica. Este hechizo no se puede hacer en mitad de un combate, claro.

RESURRECCIÓN
- Al comenzar el juego, la única forma de resucitar a un compañero caído es pagar en una iglesia para que el



sacerdote lo haga. No obstante, es posible aprender el hechizo de la resurrección. El primero que lo domina es Angelo, pero también lo puede aprender el Héroe y, más adelante, Yangus. En la primera versión, las posibilidades de resucitar al objetivo son



sólo de un cincuenta por ciento. Sin embargo, hay una versión "completa" que permite resucitar siempre al sujeto. Estos hechizos se pueden hacer fuera de un combate. El problema es que consumen bastante magia: en su versión "semi", que es la más bajas, te restará 8 puntos.

SILBIDO
- Al aumentar los primeros puntos de Humanidad de Yangus, éste aprende esta habilidad. No consume puntos de magia y consiste en que Yangus silba para atraer monstruos e iniciar así un combate. Aunque pueda parecer una tontería, es muy útil para entrenar a nuestro grupo y así subir de nivel, sin tener que esperar a que se activen combates aleatorios. Se puede utilizar indefinidamente, aunque por supuesto no tiene ningún efecto dentro de pueblos o ciudades. Sí funciona, en cambio, en mazmorras.

MAGIA GENEROSA
- Es un hechizo de Yangus, que obtenemos al aumentar bastante su Humanidad. Consiste en ceder parte de los puntos de magia a otra persona que los necesite más. Esto es muy útil si Jessica o Angelo (que son los que más puntos de magia consumen) están algo escasos. Puesto que Yangus no necesita magia para muchos de sus ataques, puede resultar una buena opción.

MULTI-FORTALECIMIENTO
- Es una "especialidad" de Angelo, pero otros personajes pueden usarlo posteriormente, consiste en aumentar los puntos de resistencia de todos los miembros del grupo. Se puede utilizar varias veces para conseguir una defensa férrea. Utilizarlo al principio de un combate contra un jefe final suele ser una estrategia útil, mientras los demás aumentan su tensión o inician un ataque.

DOBLE FUERZA
- Es un hechizo de Jessica. Cuando se



utiliza, el objetivo se vuelve el doble de fuerte durante un par de turnos. Si el personaje sobre el que lo invoques tiene, además, un nivel de tensión elevado, los efectos de su ataque serán devastadores.

OTROS TRAJES PARA JESSICA

Nuestra querida Jessica puede cambiar su aspecto si la equipamos con los complementos adecuados. No es que proporcionen alguna característica especial, pero es curioso verla vestida así.

CONEJITA
- Equípala con el Traje de Conejita, las Orejas de Conejita y las Medias.

BAILARINA
- Simplemente, equípala con el Conjunto de Bailarina.

CORPIÑO PELIGROSO
- Equípala con el traje de Corpiño Peligroso.

CORPIÑO DIVINO
- Equípala con el Corpiño Divino.

TRAJE ORIGINAL
- Equípala con el Traje de Jessica (está en el armario de su cuarto).

BIKINI MÁGICO
- Equípala con el Bikini Mágico.

EL ANILLO DE DAMA

A lo largo de tu viaje puedes encontrar el Anillo de Dama en el pozo que se encuentra en Ascantha. En un principio no parece demasiado eficaz, pero en realidad este ítem tiene truco. Regresa a Villatránsito y encontrarás a un hombre fuera de la iglesia que te habla acerca del anillo de su esposa que ha perdido. Si es de noche, puedes encontrar al sujeto en la posada del pueblo. Si le muestras el anillo, lo examinará y te comentará que corre el riesgo de meterse en más problemas si se lo enseñas a su esposa. A modo de "silenciador", te dará una Simiente del Saber. Ojito, sólo puedes encontrar a este hombre





durante un corto espacio de tiempo, así que no te hagas el remolón a la hora de volver o podría escapársete.

EL CEMENTERIO DE DRAGONES

Una vez te hayas pasado la historia principal de Arcadia, podrás acceder a esta aventura secundaria. Para abrir el casino en Bacará, debes ayudar a Lucro y Fortuna (no importa a quien elijas). Ellos están en la mansión de Próspero. Para poder entrar, necesitarás una llave maestra que ta



de paso a la casa. Una vez allí, Lucro y Fortuna te hablarán sobre su particular "pique". La cuestión es que tienes que ayudar a alguno de los dos en la iniciación del Cementerio de Dragones, en el desierto al sur de Bacará. Una vez dentro, tendrás que caminar sobre diversos esqueletos de dragón para poder avanzar, así que fíjate bien en el mapa, porque el camino es estrecho. Puedes encontrar algunos Reyes Limo de Metal, que son complicados de matar, pero proporcionan una gran cantidad de puntos de experiencia. En la cámara final, es mejor concentrar los



ataques primero en el enemigo rojo. Después de una corta escena tras derrotar a los enemigos en esta cámara, volverás a Bacará. En este punto, el casino volverá a abrir y recibirás 600 fichas para jugar en él. ¡Empieza el vicio!

RECOMPENSAS POR LAS MINIMEDALLAS

Es útil conseguir tantas minimedallas como podamos. Haciendo esto, la princesa coleccionista nos las cambiará por premios muy raros e útiles. Aquí está la lista completa de todos los premios y las minimedallas necesarias:

MEDIAS
- 28 minimedallas.

CHALECO ELEGANTE
- 36 minimedallas.

BASTÓN DE LA IRA DIVINA
- 45 minimedallas.

LINGOTE DE ORO
- 52 minimedallas.

BRAZALETE METEORO
- 60 minimedallas.

ESPADA MILAGROSA
- 68 minimedallas.

ARMADURA SAGRADA
- 75 minimedallas.

ORICALCO
- 83 minimedallas.

YELMO REAL DE METAL
- 90 minimedallas.

CORPIÑO PELIGROSO
- 99 minimedallas.

MAYAL DE DESTRUCCIÓN
- 110 minimedallas.

LOS MONSTRUOS DE MORRIE

Antes de poder acceder a la Arena de Monstruos, tienes que encontrar tres monstruos que Morrie te indica en un papel. No es demasiado complicado hallarlos, pero aquí te ofrecemos una ayudita:

- Chipi el Calamarcito



está cerca de la casa de Rubí, la ladrona conocida de Yangus. Tienes que buscarlo en la playa que está al lado. No es muy resistente, así que deberías de vencerlo sin problemas.
- Josolo la Armadura Inquieta está muy cerca de la abadía de Maella. Para encontrarlo, has de bordear el río de forma que la abadía quede a tu izquierda. Enseguida lo verás. Es un pelín resistente, pero ahora ya eres lo bastante poderoso como para plantarle cara.
- Sonrisitas el Limo se encuentra pegadito al castillo de Trode, delante de la fachada, por lo que no has de tener problemas con él. Además, es muy débil y lograrás vencerlo al primer asalto.

Una vez que hayas conseguido los tres monstruos, vuelve a la casa de Morrie (cerca de



Villahurto) y te permitirá entrar en el Torneo de Monstruos.

LAS RECOMPENSAS POR LA ARENA DE MONSTRUOS

La Arena de Monstruos es bastante complicada, pero las recompensas suelen merecer la pena. Por si quieres ir sobre seguro, te regalamos la lista con todas las recompensas que puedes ganar:

SI GANAS EL RANGO G
- Anillo de Fuerza, tres huecos extra para tener monstruos en reserva.

SI GANAS EL RANGO F
- Traje de Conejita y posibilidad de pelear contra tu equipo de monstruos.

SI GANAS EL RANGO E
- Anillo de la Claridad, Habilidad del "prota" para usar su equipo en combates reales.

SI GANAS EL RANGO D
- Brazalete del Poder, tres huecos extra para tener monstruos en reserva.

SI GANAS EL RANGO C
- Cenizas de Santo.

SI GANAS EL RANGO B
- Hacha de Obligación, Segundo Equipo de Monstruos.

SI GANAS EL RANGO A
- Liberas el rango S, Lanza del Héroe.

SI GANAS EL RANGO S
- Toga de Dragón, Estatua del Héroe, ausencia de cuotas de inscripción y nuestra más sincera enhorabuena.

FICHAS GRATIS

Después de ir a la Ciudadela Oscura, visita Bacará por la noche. Ve a la izquierda nada más entrar en la ciudad. Dirígete hacia donde está la tienda de ítems. Allí encontrarás a tres ciudadanos que están combatiendo contra un Rey Calamar. Ya sabes lo que toca: ayúdales derrotando al enemigo en combate. Después de que ganes, los ciudadanos te pedirán que no te chives de que han dejado pasar los monstruos. Te ofrecerán unas cuantas fichas para el casino. Pues bien, rechaza su oferta una vez y te ofrecerán aún más fichas. Acepta su propuesta esta vez y te embolsarás una buena cantidad de fichas para echar unas partidillas.

VENDER ÍTEMS EN VILLAHURTO

Ve a este pueblo de ladrones tras haber rescatado a Medea. Habla con Timo Teo, que está detrás de la taberna. Él te ofrecerá dinero e ítems raros a cambio de otros ítems que puedes hacer fácilmente con el pote de alquimia. Estos son los ítems que te pide:
- Medicina Especial: Te da 500 Monedas.
- Bumerán Reforzado: Te da 1200 Monedas.
- Anillo de Inmunidad: Hacha de Bandido.
- Velo de Serenidad: 6000 Monedas.
- Lanza de Torbellino: Sombrero Alegre.
- Toga Carmesí: Escudo del Gran Jefe.

LA ALQUIMIA

¡Tranquilo, no necesitas encontrar las recetas en los libros para crear los mejores productos de alquimia! Nosotros te indicamos aquí todas las combinaciones posibles que funcionan en el pote. ¡Ahora, sólo te falta encontrar los ingredientes!

AGUA MÁGICA
- Agua Sagrada + Simiente de Magia.

AGUA SAGRADA
- Esencia de Amor Seco + Sal Gema.

ALA DE QUIMERA
- Ala de Murciélago + Ala de Murciélago.

ALMÁDENA
- Mazo Gigante + Yelmo de Hierro + Yelmo de Hierro.

ANILLO DE DIOSA
- Anillo de Recuperación + Oricalco.

ANILLO DE AGILIDAD



- Anillo de Oración + Simiente de Agilidad.

ANILLO CALAVÉRICO
- Anillo de Hechicero + Cola de Diablo.

ANILLO DE CLARIDAD
- Anillo de Oro + Estoque del Ángel Caído.

ANILLO DE FUERZA
- Anillo de Oración + Simiente de Fuerza.

ANILLO DE HECHICERO
- Anillo Calavera + Cenizas de Santo.

ANILLO DEL DESPERTAR
- Anillo de Oro + Espada Onírica.

ANILLO DE INMUNIDAD
- Anillo de Oro + Aguja Envenenada.

ANILLO DE LUNA LLENA
- Anillo de Oro + Puñal Envenenado.

ANILLO DE ORACIÓN
- Anillo de Oro + Simiente de Magia.

ANILLO DE RECUPERACIÓN
- Anillo de Oración + Simiente de Vida.

ANILLO UNIVERSAL
- Anillo de Verdad + Anillo de Inmunidad + Anillo de Luna Llena.

ANILLO DE VERDAD
- Anillo de Oro + Lanza de Torbellino.

ANTÍDOTO ESPECIAL
- Hierba Medicinal + Hierba Antidótica + Hierba Antidótica.





ARCO DE CAZADOR
- Arco Corto + Látigo de Cadena.

ARCO DE QUIRÓN
- Arco de Eros + Escudo de Poder.

ARCO DE EROS
- Liguero + Arco de Cazador.

ARCO DE ODÍN
- Gran Arco + Arco de Eros + Arco de Quirón.

ARMADURA CON PINCHOS
- Bumerán Afilado + Armadura Mágica.

ARMADURA DE BRONCE
- Cota de Malla + Escudo de Bronce.

ARMADURA DE ESCAMAS
- Escama de Dragón + Armadura de Piel.

ARMADURA DE PIEL
- Una Piel de Animal + Vestimenta de Viaje.

ARMADURA DE REY DE METAL
- Corona de Limo + Armadura de Metal Líquido + Oricalco.

ARMADURA ESPEJO
- Armadura de Plata + Escudo Espejo + Escudo Espejo.

ARMADURA GIGANTE
- Brazalete Poderoso + Cota de Bandido + Brazalete Poderoso.

ARMADURA MÁGICA
- Anillo de Oración + Armadura de Placas + Rubí de Protección.

BASTÓN DE ANTIMAGIA
- Bastón de Mago + Bastón Rúnico.

BASTÓN DE MAGMA
- Bastón de Mago + Bomba Pétrea.

BASTÓN DE RESURRECCIÓN
- Bastón Rúnico + Brazalete de Vida + Hoja de Yggdrasil.

BRAZALETE DE VIDA
- Brazalete de Oro + Anillo de Recuperación.

BRAZALETE METEORO
- Anillo de Agilidad + Anillo de Agilidad + Oricalco.

BRAZALETE PODEROSO
- Anillo de Fuerza + Cinturón de Titán.

BUMERÁN DE ALA DE METAL
- Bumerán de Ala de Navaja + Lanza del Rey de Metal.

BUMERÁN DE ALA DE NAVAJA
- Bumerán Afilado + Ala de Murciélago + Guadaña de Acero.

BUMERÁN DE FUEGO
- Cola de Golondrina + Escudo de Fuego.

BUMERÁN REFORZADO
- Bumerán + Clavo de Hierro.

CAPUCHA DE PIEL
- Poncho + Gorro de Piel.

CASCO DE PIEDRA
- Hacha de Piedra + Sombrero Puntiagudo.

YELMO DE TORO ENFURECIDO
- Yelmo de Mitrilo + Leche Fresca + Boñiga.

CINTURÓN DE TITÁN
- Anillo de Fuerza + Faldón de Piel.

CALZONES
- Pañuelo + Faldón de Bandido

CORONA DE SOL
- Cenizas de Santo + ▶▶



TRODE

Aunque no lo parezca, este es un rey con castillo y todo. Gracias a su pote podemos hacer recetas de alquimia.

LAS TIENDAS

Son fundamentales para hacerte con los ítems que necesitas, pero hay tantas que puede costar orientarse. Aquí está la lista con todas las tiendas y los objetos que se venden en ellas, menos los ítems básicos (hierbas medicinales y antidóticas).

VILLATRÁNSITO
TIENDA DE ARMAS
- Vara de Ciprés: 10 monedas.
- Garrote de Roble: 110 monedas.
- Mazo Gigante: 240 monedas.
- Espada de Cobre: 270 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Falda de Bandido: 35 monedas.
- Vestimenta de Viaje: 70 monedas.
- Armadura de Piel: 180 monedas.
- Escudo de Piel: 70 monedas.
- Gorro de Pjel: 65 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Vestimenta Normal: 30 monedas.

ALEXANDRÍA
TIENDA DE ARMAS
- Garrote de roble: 110 monedas.
- Mazo Gigante: 240 monedas.
- Espada de Cobre: 270 monedas.
- Bumerán: 420 monedas.
- Hacha de Piedra: 550 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Faldón de piel: 220 monedas.
- Armadura de Escamas: 350 monedas.
- Escudo de Escamas: 180 monedas.
- Hierba medicinal: 8 monedas.
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Ala de Quimera: 25 monedas.

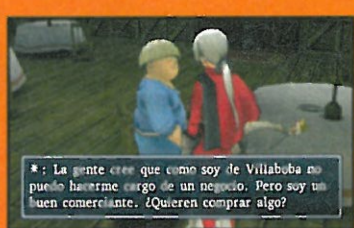
PUERTO HORIZONTE
TIENDA GENERAL
- Hacha de Piedra: 550 monedas.
- Lanza de Acero: 750 monedas.
- Guadaña tipo Agrícola: 910 monedas.
- Faldón de piel: 220 monedas.
- Armadura de Escamas: 350 monedas.
- Escudo de Escamas: 180 monedas.

MUELLE PEREGRINO
TIENDA DE ARMAS
- Puñal de Bronce: 150 monedas.
- Látigo de Espinas: 350 monedas.
- Lanza de Hierro: 750 monedas.
- Guadaña Agrícola: 910 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Armadura de Escamas: 250 monedas.
- Túnica de Seda: 420 monedas.
- Cota de Malla: 500 monedas.
- Escudo de Escamas: 180 monedas.
- Gorro Puntiagudo: 70 monedas.

VILLABOBA
TIENDA DE ARMAS
- Estoque: 300 monedas.
- Látigo de Espinas: 350 monedas.
- Bastón de Mago: 1300 monedas.
- Lanza Larga: 1700 monedas.
- Almádena: 1700 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Cota de Malla: 500 monedas.
- Turbante: 410 monedas.





ASCANTHA
TIENDA DE ARMAS
- Puñal: 350 monedas.
- Arco Estrecho: 750 monedas.
- Bastón de Mago: 1300 monedas.
- Bumerán afilado: 1360 monedas.
- Espada de Acero: 2000 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Vestido de Piel: 380 monedas.
- Armadura de Bronce: 840 monedas.
- Peto de Acero: 1000 monedas.
- Escudo de Bronce: 370 monedas.
- Turbante: 410 monedas.
- Zarzilimos: 400 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Cuajo en Polvo: 10 monedas.
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Bulbo Lunar: 30 monedas.

VILLAHURTO
TIENDA DE ARMAS
- Puñal Envenenado: 950 monedas.
- Arco de Cazador: 1700 monedas.
- Espada de Acero: 2000 monedas.
- Hacha de Hierro: 2600 monedas.
- Lanza Sagrada: 2700 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Armadura de Bronce: 840 monedas.
- Capa de Piel: 1.100 monedas.
- Conjunto de Bailarina: 1.300 monedas.
- Escudo de Hierro: 720 monedas.
- Yelmo de Hierro: 1.100 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Esencia de Amor Seco: 120 monedas.

IGLESIA AL OESTE DE TRODAIN
TIENDA DE ÍTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Ala de Quimera: 25 monedas.
- Capa de Piel: 1100 monedas.
- Capucha de Piel: 1400 monedas.

CASTILLO DE LA PRINCESA MINNIE
TIENDA DE ÍTEMS
- Musgo Rojo: 30 monedas.
- Musgo Acuático: 35 monedas.

BACARÁ
TIENDA GENERAL
- Aguja Venenosa: 1900 monedas.
- Guadaña de Acero: 3700 monedas.
- Conjunto de Bailarina: 1300 monedas.
- Armadura de Hierro: 1800 monedas.
- Escudo Ligero: 2250 monedas.
- Horquilla de Coral: 950 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Bulbo Lunar: 30 monedas.
- Esen. de Amor Seco: 120 monedas.

TIENDA DE CAMPAÑA
TIENDA GENERAL
- Hierba Medicinal: 8 monedas.
- Bulbo Lunar: 30 monedas.
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Espada Onírica: 4700 monedas.
- Caparazón de Tortuga: 2300 mon.
- Manto de Evasión: 3000 monedas.

ARGONIA
TIENDA GENERAL
- Hacha de Combate: 4300 monedas.



- Lanza Bélica: 4400 monedas.
- Cota de Plata: 4300 monedas.
- Abrigo Mágico: 4400 monedas.
- Escudo Ligero: 2250 monedas.
- Tiara de Plata: 1450 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Ala de Quimera: 25 monedas.

MERCADILLO TEMPORAL DE ARGONIA
TIENDA DE ARMAS
- Látigo de Cadena: 2200 monedas.
- Bumerán de Ala de Navaja: 3800 monedas.
- Dañazombis: 6300 monedas.
- Martillo de Guerra: 6700 monedas.
- Daga de Halcón: 7700 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Armadura Pesada: 5000 monedas.
- Corpiño de Seda: 5500 monedas.
- Armadura Mágica: 6100 monedas.
- Escudo Mágico: 5000 monedas.
- Gorro Mágico: 2700 monedas.
- Máscara de Hierro: 3500 monedas.

TIENDA DE ACCESORIOS
- Cola de Conejo: 50 monedas.
- Brazalete Dorado: 350 monedas.
- Anillo de Oro: 2000 monedas.
- Tatuaje de Tipo Duro: 2400 monedas.
- Gafas de Erudito: 2700 monedas.
- Rubí de Protección: 3100 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Cuajo en Polvo: 10 monedas.
- Leche Fresca: 30 monedas.
- Musgo Rojo: 30 monedas.
- Musgo Acuático: 35 monedas.

VENDEDOR AMBULANTE
- Hierba Medicinal: 24 monedas.
- Hierba Antidótica: 30 monedas.
- Agua Bendita: 60 monedas.
- Ala de Quimera: 75 monedas.
- Anillo de Oración: 9000 monedas.

ARCADIA
TIENDA DE ARMAS
- Rompeespadas: 5500 monedas.
- Cola de Golondrina: 6800 monedas.
- Espada Bastarda: 8800 monedas.
- Guadaña Infernal: 9500 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Manto de Evasión: 6100 monedas.
- Armadura Mágica: 3000 monedas.
- Bikini Mágico: 13800 monedas.
- Escudo Mágico: 5000 monedas.
- Gorro Mágico: 2700 monedas.
- Máscara de Hierro: 3500 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Bulbo Lunar: 30 monedas.
- Bomba Pétrea: 450 monedas.

ORKUTSK
TIENDA GENERAL
- Capa de Terciopelo: 9400 monedas.
- Malla de Dragón: 12000 monedas.
- Escudo de Dragón: 6900 monedas.
- Escudo de Hielo: 8500 monedas.
- Yelmo de Hierro: 5500 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Ala de Quimera: 25 monedas.
- Es. de Amor Seco: 120 monedas.

CATEDRAL DE SAVELLA
TIENDA DE ARMAS
- Guadaña de Acero: 3700 monedas.
- Puñal de Águila: 3900 monedas.
- Lanza Bélica: 4400 monedas.
- Estoque de Plata Bendita: 6600 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Armadura de Placas: 2300 monedas.
- Cota de Plata: 4300 monedas.
- Abrigo Mágico: 4400 monedas.
- Escudo de Acero: 2500 monedas.
- Máscara de Hierro: 3500 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Bulbo Lunar: 30 mondas.
- Rosario de Oro: 500 monedas.

EMPYCHUU
TIENDA GENERAL
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Mazo Mágico: 9000 monedas.
- Estoque de Mercurio: 10500 monedas.
- Cota de Bandido: 13000 monedas.
- Escudo de Llamas: 7100 monedas.
- Yelmo de Mitrilo: 13300 monedas.

VALLE TRIANGULAR
TIENDA DE ARMAS
- Dañadragones: 11000 monedas.
- Hacha del Rey: 17000 monedas.
- Espada de Ventisca: 21000 monedas.
- Gran Arco: 28000 monedas.
- Hacha Pesada: 29000 monedas.
- Bastón de Resurrección: 45000 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Armadura Gigante: 18000 monedas.
- Armadura de Espejo: 21000 monedas.
- Escudo Espejo: 15000 monedas.
- Escudo de Poder: 18000 monedas.
- Gorro de Pensar: 13000 monedas.
- Gran Yelmo: 16000 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Vestido Vaporoso: 14800 monedas.
- Hierba Antidótica: 10 monedas.
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Esencia de Amor Seco: 120 monedas.
- Agua Mágica: 300 monedas.
- Bomba Pétrea: 450 monedas.

NEOS
TIENDA DE ARMAS
- Bumerán afilado: 1360 monedas.
- Látigo de Cadena: 2200 monedas.
- Guadaña de Acero: 3700 monedas.
- Espada Onírica: 4700 monedas.
- Estoque de Plata Bendita: 6600 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS
- Armadura de Placas: 2300 mon.
- Peto de Plata: 3200 monedas.
- Escudo Ligero: 2250 monedas.
- Escudo de Acero: 2500 monedas.
- Máscara de Hierro: 3500 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Rosario de Oro: 500 monedas.

VENDEDOR DE ÍTEMS
- Bulbo Lunar: 30 monedas.
- Agua Bendita: 20 monedas.
- Espada Onírica: 4700 monedas.
- Caparazón de Tortuga: 2300 mon.
- Manto de Evasión: 3000 monedas.



Yelmo de Calavera.
CORPIÑO DIVINO
- Vestido Reluciente + Corpiño Peligroso.
COTA DE BAILARINA
- Conjunto de Bailarina + Cota de Plata.
COTA DE BANDIDO
- Hacha de Bandido + Falda de Bandido + Armadura Pesada.
COTA DE DRAGÓN
- Cota de Plata + Escama de Dragón + Escama de Dragón.
COTA DE MALLA
- Látigo de Cadena + Vestimenta de Viaje.
COTA DE PLATINO



- Cenizas de Santo + Cota Zombi.
COTA ZOMBI
- Cota de Platino + Cola de Diablo.
PUÑAL DE DIABLILLO
- Daga de Asesino + Cola de Diablo.
DAGA DE HALCÓN
- Zarzilimos + Tatuaje de Tipo Duro + Anillo de Agilidad.
ELEXIR ÉLFICO
- Rocío de Yggdrasil + Agua Mágica.
ESCUDO BLANCO
- Leche Fresca + Leche Fresca + Escudo Ligero.
ESCUDO DE BRONCE
- Escudo de Piel + Puñal de Bronce.
ESCUDO DE PIEL
- Tapadera + Piel de Animal.
ESCUDO DE DRAGÓN
- Escudo de Acero + Escama de Dragón + Escama de Dragón.
ESCUDO DE ESCAMAS
- Escama de Dragón + Escudo de Piel.
ESCUDO DE FUEGO
- Escudo Mágico + Bumerán de Fuego.
ESCUDO DE HIELO
- Escudo Mágico + Puñal Gélido.
ESCUDO DE LA DIOSA
- Cenizas de Santo + Escudo de Tánatos.
ESCUDO DE REY DE METAL
- Escudo Ruinoso +



Cenizas de Santo + Oricalco.
ESCUDO DE PLATA
- Escdo de Espejo + Esencia de Amor Seco + Agua Mágica.
ESCUDO DE PODER
- Escudo Mágico + Anillo de Fuerza + Queso Curado.
ESCUDO DE SANTA
- Escudo Blanco + Escudo Espejo + Agua Bendita.
ESCUDO DE TÁNATOS
- Escudo de Diosa + Cola de Diablo.
ESCUDO DE TEMPLARIO
- Uniforme de Templario + Escudo de Hierro.
ESCUDO MÁGICO
- Anillo de Oración + Rubí de Protección + Escudo de Acero.
ESCUDO RUINOSO
- Cola de Diablo + Escudo de Rey de Metal.
ESENCIA DE AMOR SECO
- Agua Bendita + Medicina Fuerte.
ESPADA DE COBRE
- Puñal de Bronce + Puñal de Bronce.
ESPADA DE DOBLE FILO
- Megaespada Doble + Cola de Diablo.
MEGAESPADA DE HALCÓN
- Espada de Halcón + Brazalete Meteoro.
ESPADA DE HELADA
- Espada Bastarda + Puñal Gélido + Queso Frío.



DRAGOESPADA REAL
- Espada de Metal Líquido + Espada de Dragovia.
ESPADA DE METAL LÍQUIDO
- Espada Oxidada + Corona de Limo + Oricalco..
ESPADA MILAGROSA UBER
- Espada Milagrosa + Brazalete de Vida.
ESPADA OXIDADA
- Espada de Metal Líquido + Mezcla Mystifying + Boñiga.
ESTOQUE DEL ÁNGEL CAÍDO
- Estoque de Plata Bendita + Cola de Diablo + Ala de Murciélago.
ESTOQUE DE MERCURIO
- Estoque del Ángel Caído + Pañuelo de Mercurio + Pañuelo de Mercurio.
ESTOQUE DE PLATA BENDITA
- Espada de Templario + Talismán Sagrado.
FALDA MÁGICA
- Faldón de Bandido + Maza Mágica + Gorro Mágico.
FALDÓN DE PIEL
- Pañuelo + Látigo de Piel.
GAFAS DE SABIO
- Anillo de Claridad + Anillo del Despertar + Simiente del Saber
GORRO DE SABIO
- Gorro Mágico + Gafas de Sabio.
GORRO DE PENSAR
- Casco de Hierro + Gorro de Sabio.
GORRO DE PIELES
- Gorro de Piel + Ala de Quimera.
GUADAÑA INFERNAL
- Guadaña de Acero + Puñal Envenenado + Yelmo de Hades.
HACHA DE BANDIDO
- Hacha de Combate + Llave de Bandido.
HACHA DE HIERRO
- Guadaña Agrícola + Guadaña Agrícola.
HACHA DE REY
- Hacha de Oro + Corona de Limo.
HACHA DE LUNA
- Hacha de Oro + Misericordia Lunar.
HACHA DE PIEDRA
- Casco de Piedra + Vara de Ciprés.
HACHA ROMA
- Hacha de Hierro + Lingote de Oro.
LANZA DE HIERRO
- Vara de Ciprés + Puñal.
LANZA DEMONÍACA
- Aguja de Combate + Aguja Envenenada + Cola de Diablo.
LANZA DE TORBELLINO
- Lanza Bélica + Cenizas de Santo.
LANZA LARGA
- Vara de Ciprés + Vara de Ciprés + Lanza de Hierro.
LANZA SAGRADA
- Lanza Larga + Rosario de Oro.
LÁTIGO FLAGELADOR
- Látigo Demoníaco + Cenizas de Santo.
LÁTIGO DE COLA DE DRAGÓN
- Látigo de Ofidio + Escama de Dragón + Escama de Dragón.
LÁTIGO DE OFIDIO
- Látigo de Piel + Escudo de Escamas.
LÁTIGO DE PIEL
- Cola de Diablo + Cenizas de Santo.
LÁTIGO DEMONÍACO
- Látigo Flagelador + Cola de Diablo.
LLAVE DE LADRÓN
- Puñal de Bronce + Clavo de Hierro.
SUPERMAZA DE GUERRA
- Maza de Guerra + Brazalete Poderoso.
MARTILLO MEGATÓN
- Supermaza de Guerra + Hacha de Conquistador + Oricalco.
MÁSCARA DE FANTASMA
- Túnica Oscura + Yelmo de Hierro.
MATADRAGONES



- Dañadragones + Brazalete Poderoso.
MATAZOMBIS
- Dañazombis + Talismán Sagrado.
MEDICINA ESPECIAL
- Medicina Fuerte + Medicina Fuerte.
MEDICINA FUERTE
- Hierba Medicinal + Hierba Antidótica.
PÓCIMA CHOCANTE
- Agua Bendita + Ala de Murciélago + Boñiga.
SUPERMUSGO
- Musgo Rojo + Musgo Acuático + Hoja de Yggdrasil.
OREJAS DE CONEJITA
- Diadema + Cola de Conejo.
PANACEA MAYOR
- Medicina Especial + Medicina Especial + Medicina Especial.
PANACEA MENOR
- Medicina Especial + Medicina Especial.
PAÑUELO DE MERCURIO
- Anillo de Agilidad + Pañuelo.
PETO DE HIERRO
- Escudo de Hierro + Escudo de Hierro.
MISERICORDIA LUNAR
- Bulbo Lunar + Bulbo Lunar + Bulbo Lunar.
PIEDRA DE SABIO
- Lingote de Oro + Oricalco + Rocío de Yggdrasil.
PONCHO
- Piel de Dragón + Piel de Dragón.
PUÑAL DE ASESINO
- Puñal de Águila + Aguja Envenenada.
QUESO ABRASADOR
- Queso Súper Picante + Supermusgo + Boñiga de Dragón.
QUESO CONGELADO
- Queso Frío + Musgo Acuático.
QUESO CURADO
- Leche Fresca + Supermusgo + Esencia de Amor Seco.
QUESO DE ÁNGEL
- Leche Fresca + Supermusgo + Rocío de Yggdrasil.
QUESO FRESCO
- Queso Normal + Musgo Acuático.
QUESO FRÍO
- Queso Congelado + Musgo Acuático + Musgo Acuático.
QUESO FUERTE
- Queso Normal + Sal Gema.
QUESO BLANDO
- Leche Fresca + Cuajo en Polvo + Sal Gema.
QUESO GLACIAL
- Queso Frío + Supermusgo+ Boñiga de Dragón.
QUESO MUY FUERTE
- Queso Súper Picante + Queso Frío + Sal Gema.
QUESO PICANTE
- Queso Normal + Musgo Rojo.
QUESO SÚPER PICANTE
- Queso Picante + Musgo Rojo + Musgo Rojo.
QUESO SUAVE
- Queso Normal + Esencia de Amor Seco.
QUESO IRREGULAR
- Queso Normal + Agua Mágica.
RAÍZ DE ROSA
- Medicina Fuerte + Hierba Medicinal.
ROCÍO DE YGGDRASIL
- Hoja de Yggdrasil + Agua Mágica.
RUBÍ DE PROTECCIÓN
- Anillo de Oración + Simiente de Defensa.
SOMBRERO ALEGRE
- Gorro de Pieles + Zuecos de Ánimo.
SOMBRERO PUNTIAGUDO
- Gorro de Piel + Clavo de Hierro.
TALISMÁN SAGRADO
- Tatuaje de Tipo Duro + Agua Bendita + Rosario de Oro.
TIARA DE ORO
- Gorro de Pensar + Lingote de Oro + Tiara de Plata.
TIARA DE PLATA
- Horquilla de Coral + Bandeja de Plata.
TRAJE DE CONEJITA
- Cola de Conejo + Corpiño de Seda.
TÚNICA DE ÁNGEL
- Falda Mágica + Vestido Vaporoso.



TÚNICA DE SABIO
- Birrete de Sabio + Túnica Mágica.
TÚNICA DE PRINCESA
- Rosario de Oro + Vestido Reluciente.
VELO DE SERENIDAD
- Manto de Evasión + Calzones.
TÚNICA OSCURA
- Cola de Diablo + Ala de Murciélago + Manto de Evasión.
TURBANTE
- Pañuelo + Pañuelo.
UNIFORME DE TEMPLARIO
- Vestimenta de Viaje + Escudo de Templario.
VESTIDO DE PIEL
- Una Piel de Animal + Conjunto de Bailarina.
VESTIMENTA DE VIAJE
- Vestimenta Normal + Vestimenta Normal.
YELMO DE BRONCE
- Casco de Piedra + Puñal de Bronce + Puñal de Bronce.
YELMO DE CALAVERA
- Corona de Sol + Cola de Diablo.
YELMO DE HADES
- Cola de Diablo + Yelmo de Mitrilo.
YELMO DE MITRILO
- Yelmo de Hades + Cenizas de Santo.
ZAPATOS DE ELEVACIÓN
- Medias + Gorro Feliz.

Aunque aquí hemos puesto algunas recetas, ciertos objetos se pueden conseguir con otros ingredientes. No temas experimentar aunque la receta que tengas en mente no se encuentre en esta lista.



GTA LIBERTY CITY STORIES

CONSOLA: PSP

COMBINACIONES DE BOTONES

Si ya has jugado a otros «GTA», ya sabes de qué va esto. En mitad de una partida es posible introducir montones de combinaciones de botones, que sirven para abrir desde trucos divertidos hasta otros muy útiles. Aquí tienes la lista con todas las combinaciones. Si las introduces correctamente, verás un mensaje de confirmación.



Es conveniente que no salves la partida después de introducir los trucos, porque podrías ocasionar que algunas misiones no se pudieran hacer. Usa los trucos como simple diversión y no como "atajo" para completar el juego. Advertido quedas, chavalote.

- CONDUCTORES AGRESIVOS
■, ■, R1, X, X, L1, ●, ●.
- TODAS LAS LUCES EN VERDE
▲, ▲, R1, ■, ■, L1, X, X.
- COCHES NEGROS
●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■.
- COCHES BLANCOS
X, X, R1, ●, ●, L1, ▲, ▲.
- CABEZONES
↓, ↓, ↓, ●, ●, X, L1, R1.
- LOS COCHES SE MUEVEN EN EL AGUA
●, X, ↓, ●, X, ↑, L1, L1.
- CAMBIAR TAMAÑO DE LAS RUEDAS
●, →, X, ↑, →, X, L1, ■.
- DESTRUIR TODOS LOS COCHES
L1, L1, ←, L1, L1, →, X, ■.
- SUICIDARSE
L1, ↓, ←, R1, X, ●, ↑, ▲.
- CRÉDITOS DEL JUEGO
L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, L1, R1.
- RELOJ MÁS RÁPIDO
L1, L1, ←, L1, L1, →, ●, X.
- JUGABILIDAD MÁS RÁPIDA
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, X.
- JUGABILIDAD MÁS LENTA
R1, ▲, X, R1, ■, ●, ←, →.
- ARMADURA A TOPE
L1, R1, ●, L1, R1, X, L1, R1.
- SALUD A TOPE
L1, R1, X, L1, R1, ■, L1, R1.
- LAS CHICAS TE SIGUEN
↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L1, R1.
- 250.000 DÓLARES
L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
- NUNCA TE PERSIGUEN
L1, L1, ▲, R1, R1, X, ■, ●.
- LOS TRANSEÚNTES TE ATACAN
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, ▲.
- LOS TRANSEÚNTES TIENEN ARMAS
R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ●.
- CAOS ENTRE LOS TRANSEÚNTES
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, ■.
- TRACCIÓN PERFECTA
L1, ↑, ←, R1, ▲, ●, ↓, X.
- TIEMPO NUBLADO
↑, ↓, ▲, ↑, ↓, X, L1, R1.
- TIEMPO LLUVIOSO
↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L1, R1.



- TIEMPO DESPEJADO
↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L1, R1.
- TIEMPO SOLEADO
L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, X.
- AUMENTAR NIVEL DE BÚSQUEDA
L1, R1, ■, L1, R1, ▲, L1, R1.
- TRAJE DE TRANSEÚNTE AL AZAR
L1, L1, ←, L1, L1, →, ■, ▲.
- APARECE UN TANQUE "RHINO"
L1, L1, ←, L1, L1, →, ▲, ●.
- APARECE UN CAMIÓN DE LA BASURA
▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L1, L1.
- JUGABILIDAD BOCA ABAJO
↓, ↓, ↓, X, X, ■, R1, L1.



- JUGABILIDAD BOCA ARRIBA
▲, ▲, ▲, ↑, ↑, →, L, R.
- SET DE ARMAS 1
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
- SET DE ARMAS 2
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
- SET DE ARMAS 3
↑, X, X, ↓, ←, X, X, →.
- EN MULTIJUGADOR, 2 BANDAS Y 14 PERSONAJES
↑, ↑, ↑, ■, ■, ▲, R1, L1.
- EN MULTIJUGADOR, 4 BANDAS Y 28 PERSONAJES
↑, ↑, ↑, ●, ●, X, L1, R1.
- EN MULTIJUGADOR, 7 BANDAS Y 43 PERSONAJES
↑, ↑, ↑, X, X, ■, R1, L1.

EXTRAS POR MISIONES

Cumple las siguientes tareas en las misiones para conseguir algunos elementos extra:

TRAJE DE SALTO KING
- Completa todas las misiones que hay en el modo historia.

150 PUNTOS DE ARMADURA
- Pásate el nivel 12 en las misiones Vigilante.

BICKLE´76
Lleva a 100 pasajeros en el taxi.

PCJ 600 ANTIBALAS
- Lleva la moto de Wayne en la misión correspondiente.

25 PUNTOS MÁS DE SALUD
- Pásate el nivel 10 en las misiones de transporte de fideos en Portland.
- Pásate el nivel 10 en las misiones de transporte de pizza en Stauton Island.

TONI ANTIBALAS
- Pásate el nivel 12 en las misiones de bombero.

GENERAR 4.000 DÓLARES DE CAPITAL AUTOS
- Pásate el nivel 6 en las



misiones de vendedor de coches.

GENERAR CUATRO



VECES EL DINERO POR LOS COCHES EN EL BASURERO
- Pásate el reto de la moto en el basurero.

GENERAR DINERO DE "HOGS AND COGS"
- Vende 40 motos en Belleville Park, Staunton Island.

SI TE PILLA LA POLI NO PIERDES DINERO
- Pásate las misiones de los Ángeles Vengadores en Stauton Island.

HALLENBACH GT
- Pásate el nivel 4 de las misiones de vendedor de coches.

TRAJE DE HÉROE
- Pásate el nivel 5 de las

HUEVOS DE PASCUA



Como es costumbre en todo «GTA», aquí hay un par de huevos de Pascua (es decir, bromitas privadas de los programadores):

HACER CRECER LA LUNA
- Cuando sea de noche, saca tu rifle de francotirador y mira a la luna. Haz zoom y dispara hacia ella. Verás que aumenta su tamaño. Cuanto más le dispares, más crecerá. Cuando haya crecido mucho, un tiro más bastará para devolverla a su tamaño original.

VER UN "SMILEY"
- En Staunton Island hay un aparcamiento en la esquina suroeste. Busca unas escaleras blancas que hay entre el garaje y las entradas de la parte sur del parking. Sube las escaleras y salta el pequeño obstáculo de cemento. A continuación, gira al este y salta sobre el tejado que mira hacia el aparcamiento. Corre por el tejado hasta el otro lado, donde verás un patio. Déjate caer en el patio y corre hasta la esquina noroeste del mismo. En un muro hay una imagen blanca con un "smiley" (una carita sonriente, vamos) en la que pone "Hola de nuevo". Es el mismo sitio de «Grand Theft Auto III» en el que ponía "se supone que tú no deberías estar aquí". Estos programadores...

EL NUEVO ÁLBUM DE MADD DOGG
- Detrás del cuartel general de Toni en Portland hay un anuncio que publicita la versión remasterizada digitalmente del último álbum de Madd Dogg. ¿A que os suena? Efectivamente, Madd Dogg era el rapero de «GTA San Andreas».

CANDY SUXXX VUELVE A LA CARGA
- En el distrito de Red Light, en zonas de Staunton Island y en Shoreside Vale puedes encontrar muchos carteles anunciando la nueva película de Candy Suxxx. El póster muestra unos pechos con un sujetador negro y el nombre de Candy. Por si no os acordáis, ella era una estrella porno en «Vice City».



misiones de los Ángeles Vengadores en Shoreside Vale.

CARRERA INFINITA
- Pásate el nivel 12 de las misiones de ambulancia.

MULTIJUGADOR
- Pásate la misión "Paseando a Mr. Leone".

APARECE UNA MOTO SUPER ANGEL EN LA GUARIDA DE PORTLAND
- Pásate las misiones de los Ángeles Vengadores en Portland.

SUPER LAND STALKER GENERADO EN LA GUARIDA DE SHORE SIDE VALE
- Pásate las misiones de Turismo.

EN ROPA INTERIOR
- Haz un salto único.

RECOMPENSAS POR LOS PAQUETES

Encuentra las siguientes cantidades de paquetes para desbloquear un montón de trucos.

PISTOLA EN LA GUARIDA
- 10 paquetes.



ESCOPETA EN TODAS LAS GUARIDAS
- 20 paquetes.

ARMADURA EN TODAS LAS GUARIDAS
- 30 paquetes.

MP5 EN TODAS LAS GUARIDAS
- 40 paquetes.

PYTHON EN TODAS LAS GUARIDAS
- 50 paquetes.

M4 EN TODAS LAS GUARIDAS
- 60 paquetes.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR EN TODAS LAS GUARIDAS
- 70 paquetes.

LANZALLAMAS EN TODAS LAS GUARIDAS
- 80 paquetes.

LANZACOHETES EN TODAS LAS GUARIDAS
- 90 paquetes.

50.000 DÓLARES
- 100 paquetes.

ARMAR UN LÍO SIN QUE TE BUSQUE LA POLICÍA

Empieza una nueva partida y comienza la primera misión, en la que tienes que llevar a Vicenzo a su guarida. Antes de llegar, bájate del coche y haz lo que quieras. Como la historia principal aún no habrá comenzado, podrás hacer el gamberro todo lo que quieras y la policía no te buscará.

STRETCH A PRUEBA DE BALAS

Ve a Staunton Island en la misión "Búsqueda y Rescate", que activas hablando con Sal en el teléfono de pago. Coge la limusina en el garaje de Sal y condúcela hasta tu garaje. No vayas al indicador amarillo. En lugar de esto, ve directamente desde el garaje de Sal al tuyo. Después de que la limusina esté en tu garaje, fracasa en la misión (muere o haz estallar la limusina cuando estés en tu garaje) y el Stretch a prueba de balas será sólo para ti.

PCJ - 600 A PRUEBA DE BALAS

En la misión en la que tienes que perseguir a Wayne, mátalo mientras se encuentre sobre la moto (no se puede caer de la moto o no será a prueba de balas nunca más). Roba la moto y sálvala para tener la PCJ - 600 a prueba de balas. ¡Qué lujo!

PATRIOT A PRUEBA DE BALAS

En la misión "Falsos Ídolos" tienes que acabar con tres personas famosas. Una de ellas va en un helicóptero, otra en una limusina y otra en un Patriot antibalas. Para esta misión recibirás un útil lanzacohetes. En primer lugar, cárgate la limusina y el helicóptero



lo más rápido que puedas. No ataques al Patriot aún y espera a que la personalidad alcance la estación de Liberty City. Una vez llegue a la estación, saldrá del vehículo y correrá hacia la entrada de la estación. Acaba con él para completar la misión. El Patriot estará cerrado, por lo que tendrás que empujarlo hasta tu garaje. Usa otro vehículo para empujarlo



hasta el garaje y espera a que se cierre la puerta. Deja que se vuelva a abrir y tendrás el Patriot a prueba de balas con las puertas desbloqueadas.

AVENGER

Completa la misión "Ángeles Vengadores" en Portland. Como recompensa, recibirás un Angel modificado con una decoración especial. Ah, y para no perder la costumbre, es a prueba de balas. Sólo aparece una vez, así que tienes que guardarlo en tu garaje si lo quieres.

PREMIO AL BUEN CIUDADANO

Al igual que ocurría en Vice City, puedes recibir 50 dólares de recompensa si ayudas a los polis a detener criminales en la calle. La mayoría de las veces estos criminales suelen ser miembros de una banda. No importa quién sean. Atácales y deberías de recibir 50 "pavos" como premio por ser un buen ciudadano. Pero ojo, si atacas más de unas vez a los malotes, el poli empezará a perseguirte a ti. Ah, por cierto. No puedes hacer este truquillo si tienes, como mínimo, una estrella en tu nivel de búsqueda.

LAS PROSTITUTAS

Sin lugar a dudas, el apartado más polémico del juego y todo un clásico en la serie. Al igual que en los anteriores episodios, hay prostitutas a las que puedes contratar, si bien son más escasas que en otras ocasiones. Para poder tener sexo con ellas tienes que ir a visitarlas con un utilitario o un deportivo. Las motos y otros vehículos no sirven. Cuando te encuentres con ellas, para a su lado y se quedarán quietas durante unos momentos. Se sentarán en tu vehículo y tu dinero empezará a decrecer. Tendrás que llevarlas a un lugar alejado y discreto (las zonas con muchos árboles funcionan bien). Una vez llegues al lugar deseado, aparca y se empezarán a escuchar ruidos de... ejem, ya sabes. Cuando hayáis acabado, la chica saldrá del coche y se marchará. Como resultado, tu salud se habrá recuperado por completo. Como también pasaba en los otros juegos, es posible derribar a la prostituta después del "negocio" para recuperar el dinero (o casi todo), aunque es un acto totalmente despreciable.

BONIFICACIONES POR LOS VEHÍCULOS

Otra de las ventajas clásicas de la saga es que puedes



conseguir algunos extras si te montas en determinados vehículos. Aquí tienes la lista de los mismos:
- Si te montas en un coche de policía recibirás una escopeta con algunos cartuchos.
- Si te montas en una ambulancia, tu salud mejorará un poco.
- Si te montas en un coche blindado, recibirás una pequeña mejora en tu armadura.
- Si te montas en un taxi obtendrás 12 dólares.



DINERO JUNTO A LOS CAJEROS

En Chinatown hay un banco cerca del restaurante Punk Noodles. Hay dos cajeros automáticos en los que se paran algunos transeúntes de vez en cuando. Cuando veas que uno de los transeúntes se dirige hacia el cajero, espera a que termine de hacer sus operaciones bancarias y a continuación acaba con él. A menudo, estos transeúntes soltarán más dinero que el resto de las personas que te encuentres.

QUITARTE DE ENCIMA A LOS POLICÍAS

Si tu nivel de búsqueda actual es de una estrella y un policía te está persiguiendo a pie con una porra, puedes librarte de él sin tener que pelear. En lugar de eso, quédate de pie al lado de un transeúnte de forma que el policía lo golpee sin querer. El peatón puede hacer dos cosas. O saldrá corriendo o plantará cara al agente de policía. En este segundo caso, el poli empezará a atacar al transeúnte como un loco. Casi con toda probabilidad ganará la pelea el policía. Cuando esto suceda, el agente no se acordará de ti y por tanto no intentará detenerte, a no ser que le vuelvas a dar un motivo, claro. Ojo, este truco no funciona con todos los policías. Otros no se detendrán y seguirán atacándote, así que ten cuidado.

PILOTAR UN HELICÓPTERO

En realidad, esto es un fallo del juego, pero mola. En la misión "La Calma Antes de la Tormenta", se supone que debes seguir a



Massimo, que va en un helicóptero. Síguelo hasta que efectúe su segundo aterrizaje y a continuación coge una moto, preferiblemente una PCJ - 600. Sube con ella por las escaleras. Dado que vas en un vehículo, no se activará el siguiente apartado de la misión. De esta manera podrás montarte en el helicóptero y pilotarlo. En realidad es un truquillo algo limitado, ya que si te alejas demasiado de la zona en la que te montas en el helicóptero, contará como que has fracasado y tendrás que volver a empezar. ¡Pero es bonito mientras dura!

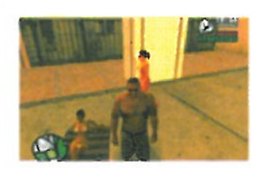


→ TONI

Este muchacho está dispuesto a convertirse en el rey del crimen de Liberty City... y nosotros vamos a ayudarle con muchos trucos.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • XBOX



BÚSQUEDA

Aquí tienes la lista de las combinaciones de botones que hay para las versiones de PS2 y Xbox. Has de introducirlas en mitad de una partida. Te recordamos que es conveniente no salvar la partida tras introducir estos trucos, pues algunos estropean tu progreso. Empezamos:

- AÑADIR ESTRELLAS
PS2: **●, →, ●, →, ←, ■, X, ↓.**
XBOX: **B, →, B, →, ←, X, A, ↓.**

- BAJAR BÚSQUEDA
PS2: **R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.**
XBOX: **Gatillo derecho, Gatillo Derecho, B, Negro, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.**

- SUBIR BÚSQUEDA
PS2: **R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.**
XBOX: **Gatillo derecho, Gatillo derecho, B, Negro, →, ←, →, ←, →, ←.**

- TU NIVEL DE ESTRELLAS NO VARÍA
PS2: **●, →, ●, →, ←, ■, ▲, ↑.**
XBOX: **B, →, B, →, ←, X, Y, ↑.**

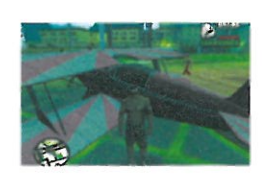
METEOROLOGÍA

- SIEMPRE ES MEDIANOCHE
PS2: **■, L1, R1, →, X, ↑, L1, ←, ←.**
XBOX: **X, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, →, A, ↑, Gatillo izquierdo, ←, ←.**

- MAÑANA
PS2: **R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ■.**
XBOX: **Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, X.**

- MEDIODÍA
PS2: **R2, X, L1, L1, L2,**





L2, L2, ↓
XBOX: **Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, blanco, Blanco, Blanco, ↓.**

- CIELO NARANJA
PS2: **←, ←, L2, R1, →, ■, ■, L1, L2, X**
XBOX: **←, ←, Blanco, Gatillo derecho, →, X, X, Gatillo izquierdo, Blanco, A.**

- NOCHE
PS2: **R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.**
XBOX: **Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, Y.**

- NIEBLA
PS2: **R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X.**
XBOX: **Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, A.**

- TORMENTA DE ARENA
PS2: **↑, ↓, L1, L1, L2, L2, L1, L2, R1, R2.**
XBOX: **↑, ↓, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Gatillo izquierdo, Blanco, Gatillo derecho, Negro.**

- TORMENTA
PS2: **R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ●.**
XBOX: **Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, B.**

COMPORTAMIENTO

- LOS COCHES VUELAN
PS2: **■, ↓, L2, ↑, L1, ●, ↑, X, ←.**
XBOX: **X, ↓, Blanco, ↑, Gatillo izquierdo, B, ↑, A, ←.**

- LOS BARCOS VUELAN
PS2: **R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.**
XBOX: **Negro, B, ↑, Gatillo izquierdo, →, Gatillo derecho, →, ↑, X, Y.**

- LOS COCHES SE MUEVEN EN EL AGUA
PS2: **→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.**
XBOX: **→, Negro, B,**



Gatillo derecho, Blanco, X, Gatillo derecho, Negro.

- LOS COCHES SALEN DESPEDIDOS
PS2: **■, R2, ↓, ↓, ←, ↓, ←, ←, L2, X.**
XBOX: **X, Negro, ↓, ↓, ←, ↓, ←, ←, Blanco, A.**

- COCHES RÁPIDOS
PS2: **→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.**
XBOX: **Negro, Gatillo derecho, ↑, Blanco, Blanco, ←, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo dcho.**

- CONDUCTORES AGRESIVOS
PS2: **R2,●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.**
XBOX: **→, Negro, ↑, ↑, Negro, B, X, Negro, Gatillo izquierdo, →, ↓, Gatillo izquierdo.**

- MODO CAOS
PS2: **L2, →, L1, ▲, →, →, R1, L1, →, L1, L1, L1.**
XBOX: **Blanco, →, Gatillo izquierdo, Y, →, →, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, →, Gatillo izquierdo, Gatillo Izquierdo, Gatillo izqdo.**

- LOS TAXIS SALTAN AL PRESIONAR EL STICK
PS2: **↑, X,▲, X, ▲, X, ■, R2, →.**
XBOX: **↑, A, Y, A, Y, A, X, Negro, →.**

- ATRAER PROSTITUTAS
PS2: **■, →, ■, ■, L2, X, ▲, X, ▲.**
XBOX: **X, →, X, X, Blanco, A, Y, A, Y.**

- LAS PROSTITUTAS TE PAGAN
PS2: **→, L2, L2, ↓, L2, ↑, ↑, L2, R2**
XBOX: **→, Blanco, Blanco, ↓, Blanco, ↑, ↑, Blanco, Negro.**

- SIN TRANSEÚNTES Y CON POCO TRÁFICO
PS2: **X, ↓, ↑, R2, ↓, ▲, L1, ▲, ←.**
XBOX: **A, ↓, ↑, Negro, ↓, Y, Gatillo izquierdo, Y, ←.**

- PEATONES ATACAN
PS2: **↓, ↑, ↑, ↑, X, R2, R1, L2, L2.**
XBOX: **↓, ↑, ↑, ↑, A, Negro, Gatillo derecho, Blanco, Blanco.**

- BATALLA CAMPAL
PS2: **↓, ←, ↑, ←, X, R2, R1, L2, L1.**
XBOX: **↓, ←, ↑,←, A, Negro, Gatillo derecho, Blanco, Gatillo izquierdo.**

- LOS TRANSEÚNTES ATACAN CON ARMAS
PS2: **R2, R1, X, ▲, X, ▲,**





↑, ↓
XBOX: **A, Gatillo izquierdo, ↑, X, ↓, A, Blanco, Y, ↓, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo izq.**

MEJORAS

- 250.000 DÓLARES, SALUD Y ARMADURA
PS2: **R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.**
XBOX: **Gatillo derecho, Negro, Gatillo izquierdo, A, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.**

- MODO ADRENALINA
PS2: **X, X, ■, R1, L1, X, ↓, ←, X.**
XBOX: **A, A, X, Gatillo Derecho, Gatillo Izquierdo, A, ↓, ←, A.**

- MEJOR SUSPENSIÓN
PS2: **■, ■, R2, ←, ↑, ■, R2, X, X, X.**
XBOX: **X, X, Negro, ←, ↑, X, Negro, A, A, A.**

- MUCHA PUNTERÍA CUANDO CONDUCES
PS2: **↑, ↑, ■, L2, →, X, R1, ↓, R2, ●.**
XBOX: **↑, ↑, X, Blanco, →, A, Gatillo derecho, ↓, Negro, B.**

- MUNICIÓN INFINITA
PS2: **L1, R1, ■, R1, ←, R2, R1, ←, ■, ↓, L1, L1.**
XBOX: **Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, X, Gatillo derecho, ←, Negro, Gatillo derecho, ←, X, ↓, Gatillo izquierdo, Gatillo izq.**

- SALUD INFINITA
PS2: **↓, X, →, ←, →, R1, →, ↓, ↑, ▲.**
XBOX: **↓, A, →, ←, →, Gatillo der., →, ↓, ↑, Y.**

- RESPETO A TOPE
PS2: **L1, R1, ▲, ↓, R2, X, L1, ↑, L2, L2, L1, L1.**
XBOX: **Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Y, ↓, Negro, A, Gatillo izquierdo, ↑, Blanco,**

HUEVOS DE PASCUA



Aquí va una selección de alguna de las bromitas que los chicos de Rockstar han introducido en el juego:

• Si vas a Unity Station en la ciudad de Los Santos, mira en el túnel por el que pasa el tren. En la parte superior del mismo hay un cartel publicitario, en el que se anuncian unos basureros llamados True Grime. Obviamente, es una broma relativa a «True Crime», una saga "rival" de «GTA».

• Consigue el jetpack y vuela hasta la parte superior del puente Gant. Arriba hay un cartel diciendo que ahí no hay huevos de Pascua y que te marches a otro lado. Estos chicos de Rockstar se superan a sí mismos.

• Si disparas a la luna con el rifle de francotirador, podrás cambiarla de tamaño varias veces. Si disparas en su tamaño tope, volverá a encoger.

• Ve al gimnasio en Las Venturas y atraviesa el garaje que hay cerca. Permanece quieto en el callejón y mira el edificio que hay enfrente de la calle que está a tu derecha. Verás gente saltando del tejado. Es muy probable que se trate de una broma privada relacionada con el juego clásico «Lemmings» (ya sabéis, el de los bichitos suicidas), puesto que Rockstar North hizo el juego tiempo atrás. Por aquellos tiempos, la compañía respondía al nombre de DMA.



Blanco, Gatillo izquierdo, Gatillo izq.

- "SEX APPEAL" A TOPE
PS2: ●, ▲, ▲, ↑, ●, R1, L2, ↑, ▲, L1, L1, L1.
XBOX: B, Y, Y, ↑, B, Gatillo derecho, Blanco, ↑, Y, Gatillo izq., Gatillo izq., Gatillo izq.

- SIN HAMBRE
PS2: ■, L2, R1, ▲, ↑, ■, L2, ↑, X
XBOX: X, Blanco, Gatillo derecho, Y, ↑, X, Blanco, ↑, A.

- AIRE INFINITO
PS2: ↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓
XBOX: ↓, ←, Gatillo izquierdo, ↓, ↓, Negro, ↓, Blanco, ↓.

- SÚPER PUÑETAZOS
PS2: ↑, ←, X, ▲, R1, ●, ●, ●, L2.
XBOX: ↑, ←, A, Y, Gatillo derecho, B, B, B, Blanco.

- VEHÍCULO A TOPE
PS2: ■, L2, X, R1, L2, L2, ←, R1, →, L1, L1, L1.
XBOX: X, Blanco, A, Gatillo der., Blanco, Blanco, ←, Gatillo der., →, Gatillo izq., Gatillo izq., Gatillo izq.



- CONDUCC. PERFECTA
PS2: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
XBOX: X, Gatillo der., Gatillo der., ←, Gatillo der., Gatillo izq., Negro, Gatillo izquierdo.

- RECLUTAR A CUALQUIERA CON ARMAS DE 9MM
PS2: ↓, ■, ↑, R2, R2, ↑, →, →, ↑.
XBOX: ↓, X, ↑, Negro, Negro, ↑, →, →, ↑.

- RECLUTAR A CUALQUIERA CON COHETES
PS2: R2, R2, R2, X, L2, L1, R2, L1, ↓, X.
XBOX: Negro, Negro, Negro, A, Blanco, Gatillo izq., Negro, Gatillo izq., ↓, A.

- SALTOS CON LA MOTO
PS2: ▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2.
XBOX: Y, X, B, B, X, B, B, Gatillo izq., Blanco, Blanco, Gatillo der., Negro.

- SÚPER SALTOS
PS2: ↑ ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, R2, R2.
XBOX: ↑, ↑, Y, Y, ↑, ↑, ←, →, X, Negro, Negro.

■ VELOCIDAD

- RELOJ MÁS RÁPIDO
PS2: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
XBOX: B, B, Gatillo izq., X, Gatillo izq., X, X, X, Gatillo izq., Y, B, Y.

- JUGABILIDAD RÁPIDA
PS2: ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■.
XBOX: Y, ↑, →, ↓, Blanco, Gatillo izq., X.

- JUGABILIDAD LENTA
PS2: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
XBOX: Y, ↑, →, ↓, X, Negro, Gatillo der.

■ ARMAS

- SET DE ARMAS 1
PS2: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
XBOX: Gatillo der., Negro, Gatillo izq., Negro, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

- SET DE ARMAS 2
PS2: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
XBOX: Gatillo der., Negro, Gatillo izq, Negro, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.

- SET DE ARMAS 3
PS2: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
XBOX: Gatillo derecho, Negro, Gatillo izquierdo, Negro, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.

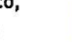
■ COMPLEXIÓN

- GORDO A TOPE
PS2: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ↓.
XBOX: Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, ↓.

- MÚSCULOS A TOPE
PS2: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ←.
XBOX: Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, ←.

- POCO CUERPO
PS2: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →.
XBOX: Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, →.

- DELGADO
PS2: ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →.
XBOX: Y, ↑, ↑, ←, →, X, B, →.



■ ASPECTO

- COCHES - TANQUE
PS2: L1, L2, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, R1, R2, R2.
XBOX: Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, ↑, ↓, ↓, ↑, Gatillo derecho, Negro, Negro.

- LOS COCHES SON INVISIBLES
PS2: ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1.
XBOX: Y, Gatillo izq., Y, Negro, X, Gatillo izq., Gatillo izquierdo.

- COCHES DE CAMPO
PS2: L1, L1, R1, R1, L2, L1, R2, ↓, ←, ↑.
XBOX: Gatillo izquierdo, Gatillo izq., Gatillo der., Gatillo der., Blanco, Gatillo izq., Negro, ↓, ←, ↑.

- CHICAS EN BIKINI
PS2: ↑, ↑, ↓, ↓, ■, ●, L1, R1, ▲, ↓
XBOX: ↑, ↑, ↓, ↓, X, B, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Y, ↓.

- TRÁFICO ROSA
PS2: ●, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, → ●.
XBOX: B, Gatillo izq., ↓, Blanco, ←, A, Gatillo der., Gatillo izq., →, B.

- TRÁFICO NEGRO
PS2: ●, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ●.
XBOX: B, Blanco, ↑, Gatillo derecho, ←, A, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, ←, B.

- ELVIS
PS2: L1, ●, ▲, L1, L1, ■, L2, ↑, ↓, ←.
XBOX: Gatillo izquierdo, B, Y, Gatillo izquierdo, X, Blanco, ↑, ↓, ←.

- PAYASOS ASESINOS
PS2: ▲, ▲, L1, ■, ■, ●, ■, ↓, ●.
XBOX: X, Y, Gatillo izq., X, X, B, X, ↓, B.

- MAFIOSOS ASIÁTICOS
PS2: X, X, ↓, R2, L2, ●, R1, ●, ■.
XBOX: A, A, ↓, Negro, Blanco, B, Gatillo derecho, B, X.

■ OTROS

- JETPACK
PS2: ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.
XBOX: ←, →, Gatillo izq., Blanco, Gatillo der, Negro, ↑, ↓, ←, →.



- DESTRUIR COCHES
PS2: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1
XBOX: Negro, Blanco, Gatillo der., Gatillo izq., Blanco, Negro, X, Y, B, Y, Blanco, Gatillo izq.

- SUICIDARTE
PS2: →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
XBOX:→, Blanco, ↓, Gatillo der., ←, ←, Gatillo der., Gatillo izq., Blanco, Gatillo izquierdo.

- PARACAÍDAS
PS2: ←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, →, L1.
XBOX: ←, →, Gatillo izq., Blanco, Gatillo der., Negro, Negro, ↑, ↓, →, Gatillo izquierdo.

- SEMÁFOROS VERDES
PS2: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
XBOX: →, Gatillo der., ↑, Blanco, Blanco, ←, Gatillo der., Gatillo izq., Gatillo der., Gatillo der.

COMBINACIONES PARA LOS VEHÍCULOS

- BLOODRING BANGER
PS2: ↓, R1, ●, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←.
XBOX: ↓, Gatillo derecho, B, Blanco, Blanco, A, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, ←, ←.

- CADDY
PS2: ●, L1, ↑, R1, L2, X, R1, L1, ●, X.
XBOX: B, Gatillo izquierdo, ↑, Gatillo derecho, Blanco, A, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, B, A.

- DOZER
PS2: R2, L1, L1, →, →, ↑, ↑, X, L1, ←.
XBOX: Negro, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, →, →, ↑, ↑, A, Gatillo izquierdo, ←.

- HOTRING RACER 1
PS2: R1, ●, R2, →, L1, L2, X, X, ■, R1.
XBOX: Gatillo derecho, B, Negro, →, Gatillo izquierdo, Blanco, A, A, X, Gatillo derecho.

- HOTRING RACER 2
PS2: R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
XBOX: Negro, Gatillo izquierdo, B, →, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, →, ↑, B, Negro.

- HUNTER
PS2: ●, X, L1, ●, ●, L1, ●, R1, R2, L2, L1, L1.
XBOX: B, A, Gatillo izquierdo, B, B, Gatillo izquierdo, B, Gatillo derecho, Negro, Blanco, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo.

- HYDRA
PS2: ▲, ▲, ■, ●, X, L1, L1, ↓, ↑.
XBOX: Y, Y, X, B, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, ↓, ↑.

- MONSTER
PS2: →, ↑, R1, R1, R1, ↓, ▲ ▲, X, ●, L1, L1.
XBOX: →, ↑, Gatillo derecho, Gatillo derecho, Gatillo derecho, ↓, Y, Y, A, B, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo.

- QUAD
PS2: ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ■, ●, ▲, R1, R2.
XBOX: ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, X, B, Y, Gatillo derecho, Negro.

- RANCHERA
PS2: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
XBOX: ↑, →, →, Gatillo izquierdo, →, ↑, X, Blanco.

- RHINO
PS2: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
XBOX: B, B, Gatillo izquierdo, B, B, B, Gatillo izquierdo, Blanco, Gatillo derecho, Y, B, Y.

- STRETCHT
PS2: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →
XBOX: Negro, ↑, Blanco, ←, ←, gatillo derecho, gatillo izquierdo, B, →.

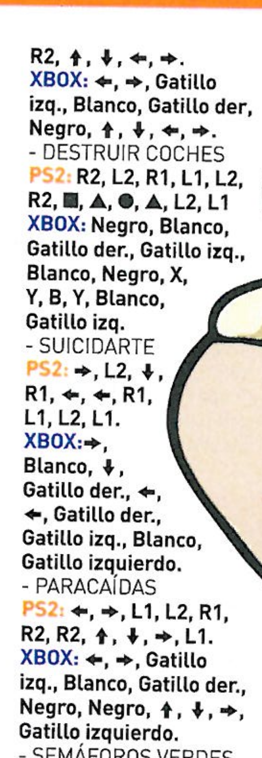
- AVIÓN DE PIRUETAS
PS2: ●, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1, L1, ←, ←, X, ▲
XBOX: B, ↑, Gatillo izquierdo, Blanco, ↓, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, ←, ←, A, Y.

- CAMIÓN DE LA BASURA
PS2: ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
XBOX: B, Gatillo derecho, B, Gatillo derecho, ←, ←, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, B, →.

- TANKER
PS2: R1, ↑, ←, →, R2, ↑, ←, ■, →, L2, L1, L1.
XBOX: Gatillo derecho, ↑, ←, →, Negro, ↑, →, X, →, Blanco, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo.

- VORTEX
PS2: ▲, ▲, ■, ●, X, L1, L2, ↓, ↓.
XBOX: Y, Y, X, B, A, Gatillo izquierdo, Blanco, ↓, ↓.







RESIDENT EVIL 4

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • GAMECUBE

LAS HIERBAS
Como sabrás, hay tres tipos de hierbas en el juego: las verdes, las amarillas y las rojas. Si vendes al buhonero la mezcla de las tres, te dará un montón de "pasta". Éstas son todas las combinaciones posibles de las hierbas.



VERDE + VERDE
- Restaura bastante salud.

VERDE + ROJA
- Restaura toda la salud.

VERDE + AMARILLA
- Aumenta el medidor de salud y la restaura un poco.

VERDE + VERDE + VERDE
- Restaura toda la salud.

VERDE + ROJA + AMARILLA
- Aumenta el medidor de salud y la restaura por completo.



TRAILERS
Si no tocas ningún botón en la pantalla de título durante un rato,



se activarán trailers promocionales del juego. Son curiosos.

AYUDA CON EL SEGUNDO JEFE
Al principio del juego te encontrarás con un perro atrapado en una trampa para osos. Libéralo y como agradecimiento te ayudará en el combate contra el Gigante.

AYUDA EN LA CABAÑA
Cuando estés en la zona de la cabaña en la que atacan los pueblerinos, permanece cerca de Luis el tiempo que puedas. Al pasar un rato, empezará a tirarte munición para el revólver. Continuará haciendo esto hasta que os toque subir las escaleras.

MATAR A LAS PLAGAS FÁCILMENTE
La Granada Cegadora no sólo es útil para dejar a los enemigos momentáneamente indefensos. Lánzala cerca de una Plaga (los bichos voladores) y morirá instantáneamente.

MUCHO DINERO EN EL CASTILLO
Cuando llegues al castillo verás un grupo de sectarios rezando juntos. Si los asustas se marcharán, así que evita esto. Antes de las alcantarillas te han debido de dar una granada cegadora. Pues bien, guárdala y cuando te prepares para sorprender a los sectarios, ve al norte y balancéate con la lámpara de



techo. Cuando estés en el otro lado, mira hacia abajo e intenta golpearlos a todos con la granada cegadora para atontarlos. No pierdas el tiempo y salta hasta abajo. Corre hacia el norte, hacia su punto de salida, para que no puedan escaparse. Ahora, si tienes una granada incendiaria o de fragmentación, puedes usarla aquí para acabar con ellos. Si no, usa lo que tengas. La cuestión es que, cuando los mates, cada uno soltará una espinela y el líder soltará un colgante de los Iluminados. En total, ganarás con todo el lío unas treinta y dos mil pesetas. ¡Genial!

BUHONERO
Al principio del capítulo 2-1, súbete a la barca y ve hacia la derecha. Verás unas llamas azules, lo cual indica que hay un buhonero escondido en ese punto.

REFERENCIAS A «PRODUCT NUMBER 03»
Si ya has desbloqueado el minijuego "Mercenarios", juega como John Krauser o Hunk. Si te fijas, las canciones de estos dos personajes están extraídas de «Product Number 03», otro juego de acción de Capcom que salió en GameCube hace bastante tiempo.

CONTROLAR LA PANTALLA DE TÍTULO
Cuando estés en la pantalla de Press Start, pulsa el stick derecho en PS2 o el C-Stick en GameCube para mover el fondo. También puedes acercar



y alejar la imagen. Para ello, pulsa R1 y L1 en Playstation 2 o R y L en GameCube.

DINERO EN LOS CUADROS
A partir de la zona del castillo, mira en todos los cuadros de Saddler que encuentres. Siempre te harás con 5.000 pesetas, que no vienen nada mal.

LOS HUEVOS
Cuando llegues al túnel con el buhonero más allá del pueblo, vuelve a la zona de la granja y espera a que las gallinas pongan huevos.



Sal y vuelve a entrar para repetir el proceso. Después de rellenar tu inventario, puedes ir hasta el buhonero para vender los huevos. Los blancos re reportarán 300 pesetas, los marrones 600 y los dorados 6.000 pesetas. Ah, por si no lo sabías, los huevos te sirven para recuperar salud. Son muy útiles, ya que sólo ocupan un espacio en el maletín.

OTRAS FORMAS DE MORIR
Aquí tienes algunas formas especiales de morir. Hombre, pierdes la partida, pero siempre es interesante verlo. Ojo, se van a describir cosas un poco fuertes que sólo deberían hacer mayores de edad, ¿eh?. Advertidos quedáis.

EL BICHO EN LAS ZONAS DE CARGA
- Este monstruo nos proporciona algunos de los momentos más angustiosos del juego y además tiene tres formas de matarnos. La primera es cuando está en el techo. Si no lo esquivas, atrapará a Leon y le romperá el cuello. Otra es cuando tiene la cola en forma de tijeras. Cogerá a Leon por las piernas y lo partirá por la mitad... Bastante dantesco. La tercera muerte puede ocurrir cuando empieza la lucha final al lado del acantilado, después de que caigan las tres cajas. Dispárale hasta



que se meta bajo tierra. Deja que te mate cuando surja de repente.

LUIS SERA
- Este tipo es tu amigo, siempre y cuando no lo traiciones... Cuando estés en la cabaña rodeado por los pueblerinos, dispara a Luis entre cinco y ocho veces. No tendrá más remedio que defenderse...

JEFE MENDEZ
- En la lucha del granero, deja que te



atrape en la escena de corte.

COCODRILO DEL LAGO
- Cuando le venzas, no cortes la cuerda y déjate arrastrar.
- Antes del combate con él, permanece en el embarcadero que está al lado del lago. Dispara con la escopeta al agua varias veces. El monstruo saldrá enojado y te comerá.

CÓCTELES MOLOTOV
- Al principio del juego, sube por la escalera de la torre y deja que los pueblerinos te quemen.

DECAPITACIÓN
- Después de pasarte el

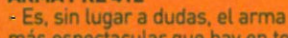


juego una vez, participa en el juego de los Mercenarios. Ve al nivel del agua y corre hasta que te encuentres con un hombre que tiene dos sierras eléctricas. Permanece cerca de él y te cortará la "chaveta".

INSECTOS GIGANTES
- Deja que te vomiten encima y ya verás que muerte más horrible...

LOS TRUCOS EXCLUSIVOS DE PS2
Los trucos de estas dos páginas sirven tanto para las versiones de PS2 como las de GameCube. Sin embargo, PS2 tiene algunos extras exclusivos en su versión:

TRAJE DE GÁNGSTER PARA LEON Y ARMADURA PARA ASHLEY
- Completa el modo Caminos Separados y tendrás la opción de escoger estos trajes.



ARMA PRL 412
- Es, sin lugar a dudas, el arma más espectacular que hay en todo el juego. El "cacharrito" dispara un rayo láser y ciega a los enemigos. Además, a diferencia de las otras armas, se adquiere gratis. Para conseguirla, completa el juego en dificultad Profesional.



JEFE DE LA PRISIÓN
- Ten poca salud y deja que te mate con su primera carga. Te empalará dos veces.
LOS DOS GIGANTES DE LA PISCINA DE LAVA
- Activa el interruptor y permanece cerca de la piscina para caer allí y, bueno... Ya lo verás.
LUCHA DE CUCHILLOS
- Al final, deja que presione el cuchillo a través de la cavidad.
PUERTA TRAMPA EN EL SUELO
- Cuando Salazar te haga caer por la trampilla, no pulses nada y serás empalado en el suelo.

TAPONES

Cuando has avanzado bastante en el juego, puedes acceder a las galerías de tiro donde, además de dinero, puedes conseguir tapones con figuras de los personajes del juego. Esto es lo que tienes que hacer:
ADA WONG
- Consigue 4000 puntos o más en el tipo de juego A o destruye todos los objetivos en el tipo de juego A.
ASHLEY GRAHAM
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A.
BUHONERO
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.
DON DIEGO



- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.
DON ESTEBAN
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.
DON JOSÉ
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.
DON MANUEL
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.
DON PEDRO
- Consigue 4000 puntos o más en el tipo de juego C o destruye todos los objetivos en el tipo de juego C.
DON SALVADOR
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.
FANÁTICO CON BALLESTA
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.
FANÁTICO CON ESCUDO



- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.
FANÁTICO CON GUADAÑA
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.
HERMANAS BELLA
- Consigue 4000 puntos o más en el tipo de juego B o destruye todos los objetivos en el tipo de juego B.
LÍDER FANÁTICO
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.
LEON CON PISTOLA
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A.
LEON CON LANZACOHETES
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A.
LEON CON ESCOPETA
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A.
LUIS SERA
- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A.

CASTIGADORA

Destruye todos los objetivos azules en la parte del pueblo. De este modo podrás adquirir gratis el arma Castigadora si hablas con el buhonero.



MEJORAS EXCLUSIVAS

Una vez has mejorado por completo todas las características de un arma, puedes comprar una mejora exclusiva para ese arma en concreto. Eso sí, estas mejoras cuestan bastante dinero. Éstas son las mejoras que se consiguen:
RIFLE SEMIAUTOMÁTICO
- 0.40 de cadencia de disparo.
TMP
- 1.8 de potencia.
ARMA ANTIDISTURBIOS
- 10 de potencia.
MATILDA
- 100 de munición máxima.
ESCOPETA STRIKER
- 100 de munición máxima.
RIFLE
- 18 de potencia.
BLACKTAIL
- 3.4 de potencia.
RED9
- 5 de potencia.
BROKEN BUTTERFLY
- 50 de potencia.
LANZAMINAS
- Se acopla un misil buscador.
REVÓLVER
- Las posibilidades de conseguir un tiro en la cabeza se multiplican por cinco.
ESCOPETA
- Se aumenta la potencia en los objetivos distantes.
PUNISHER



- Atraviesa hasta cinco cuerpos a la vez.
KILLER7
- No tiene una mejora exclusiva.

MÁS PERSONAJES EN EL MODO MERCENARIOS

Al principio sólo puedes jugar con Leon en este modo de juego, pero hay cuatro personajes más que puedes desbloquear. Para ello, consigue 30.000 puntos o 4 estrellas en los siguientes escenarios.
ADA
- Consíguelo en el escenario del pueblo.

AL COMPLETAR EL JUEGO...

Estos son los extras que consigues si completas el juego:
- Minijuegos de Ada y Mercenarios.
- Dificultad Profesional.
- Traje de Policía de Raccoon para Leon, de Estrella Pop para Ashley y vestido para Ada.
- Posibilidad de comprar el revólver Matilda, el lanzacohetes infinito y chaleco especial.
- Otra pantalla de título.
Has de iniciar una nueva partida con el archivo de juego completado. De este modo, podrás comprar las nuevas armas.
- Además, si te pasas el minijuego de Ada, podrás adquirir la potentísima ametralladora Chicago.
- Por último, si completas el juego dos veces o consigues un rango de cinco estrellas en todas las fases de la modalidad Mercenarios podrás adquirir el arma Cañón, que tiene una gran potencia. Si mejoras todas sus características obtendrás, para rematar, munición infinita en este arma. Casi nada, chaval.



KRAUSER
- Consíguelo en el escenario del castillo.
HUNK
- Consíguelo en el escenario de la base de los comandos.
WESKER
- Consíguelo en el escenario de la zona acuático.

PUZZLE DE LA IGLESIA

No es particularmente complicado, pero por si te lías, aquí tienes el orden en que has de mover las vidrieras de la iglesia.
- Mueve el interruptor rojo dos veces.
- Mueve el verde tres veces.
- Mueve el azul una vez y listo.

PUZZLE DE LA CÁMARA DE REFRIGERACIÓN

Mueve los interruptores en este orden.
- Una vez el azul.
- Dos veces el verde.
- Por último, mueve tres veces el rojo. ¡Ya está!



TRAJES

Así de chulo podéis vestir a Leon en la versión PS2 tras exprimir el juego. Y es que todo un clásico de la saga, los trajes ocultos, no podía faltar en la última entrega de «Resident Evil».

SUPER MARIO 64 DS

CONSOLA: NINTENDO DS



LAS LLAVES DE LOS PERSONAJES

Como sabrás, empiezas la aventura con Yoshi, pero hay tres personajes ocultos más con los que puedes jugar. Para ello tienes que tener la llave necesaria para abrir la puerta donde se encuentran atrapados. Aquí tienes cómo conseguir esas llaves:

LLAVE DE MARIO
- Vence al jefe Goomba que está detrás de la puerta de ocho estrellas en la sala de los minijuegos.

LLAVE DE LUIGI
- Vence al Rey Boo en el cuadro de Luigi que se encuentra en la tercera planta de la mansión encantada.

LLAVE DE WARIO
- Con Luigi en la sala de los espejos, salta en el cuadro de Wario y derrota al matón gigante de hielo.

LLAVE DE LA SALA BLANCA
- Atrapa a todos los conejos dorados.

EL CAÑÓN

Para acceder al cañón que está fuera del castillo, consigue las 150 estrellas que hay en el juego. Al propulsarte con el cañón podrás llegar a la parte superior del castillo, donde encontrarás tres vidas extra, una gorra y un conejo de Luigi.

LOS CONEJOS PLATEADOS

Cuando lleves una buena cantidad de estrellas (unas 80), empezarán a aparecer en el castillo conejos similares a los



normales, salvo porque estos son plateados y dejan una estela. Intenta coger uno. Te dirá que son ocho en total. Independientemente del personaje que controles, busca en el castillo para capturar a los ocho. Su localización variará en función del personaje que lleves (será igual que la de los conejos normales). Al coger a los ocho recibirás una llave, con la que podrás abrir la puerta sin letra en la sala donde seleccionas personaje. Al abrirla, recibirás una estrella. Por cierto, una vez cogida la estrella, prueba a entrar otra vez en la habitación, ¡ya verás qué risa!

LOS CONEJOS DE LOS MINIJUEGOS

Para desbloquear los minijuegos que incluye la aventura tienes que atrapar a los conejos del castillo. Cada personaje ha de encontrar 7 conejos. No es fácil atraparlos a todos, pero al menos te decimos dónde están.

LOS CONEJOS DE YOSHI
- En los setos a la izquierda del comienzo.
- Hay tres frente al puente del castillo.
- En las flores después del puente de madera.
- En el foso del castillo.
- En el sótano, frente al cuadro de la lava.

LOS CONEJOS DE MARIO
- En el camino que está al lado de la cascada del castillo.
- En el foso del castillo.
- En el sótano, enfrente del cuadro de la fase de lava, hay dos conejos.
- En el recibidor de la primera fase acuática.
- En la segunda planta del castillo.
- En la sala de espejos de la segunda planta.

LOS CONEJOS DE LUIGI
- En los setos a la izquierda del punto donde comienzas.
- En el recibidor de la primera fase del juego.
- En la sala con el cuadro de Mario, detrás de la sala de minijuegos.
- Por encima de la puerta que está en el patio del castillo.
- En el túnel que lleva a las dos columnas que drenan el foso.
- En la segunda planta del castillo.
- En el tejado del castillo (necesitas liberar el cañón para llegar).

LOS CONEJOS DE WARIO
- En el campo a la derecha del castillo.
- En el recibidor de la segunda fase.
- Detrás de la estatua de estrella del patio.
- Cerca del Toad que está en el recibidor del sótano.
- En el recibidor de la fase en la que aumentas y menguas de tamaño.
- En la tercera planta del castillo.
- Cerca del agujero que lleva a la zona de los arcoiris.

COGERLOS CON YOSHI

En cuanto empieces a ver conejos brillantes, cámbiate por Yoshi. Él siempre tiene tres conejos al final del puente del castillo. Sal y comprueba si alguno de estos conejos brilla. Si no, entra y sal hasta que aparezca. Puedes hacer esto todas las veces que necesites hasta que captures los ocho conejos brillantes que hay en el juego.

TOAD Y TU GORRA

Controlando a Mario, Luigi o Wario, pierde la gorra en alguno de los escenarios. Sal del nivel, métete en cualquier otro y consigue una estrella. Vuelve al castillo y accede al recibidor principal. Toad tendrá puesta tu gorra. Si hablas con él, te dirá que la encontró tirada en la fachada del castillo.



MARIPOSAS SORPRESA

Hay varios niveles que tienen zonas con florecillas. En ellas, podrás ver mariposas revoloteando. Intenta dar un puñetazo a alguna. Si lo consigues, surgirá una seta verde que te da una vida extra. Sin embargo, a veces puede aparecer una bola negra, que te quitará dos puntos de vida.

LAS CAJAS

En la fase del desierto, hay que pasar por un camino estrecho en el que unas cajas giran y pueden aplastarte. Pues bien, prueba a darles un puñetazo cuando controlas a Wario. Las mandarás "a tomar viento" y podrás caminar tranquilamente por el pasillo.

EL RELOJ

En el escenario del reloj se puede alterar la velocidad. Todo depende del momento en que saltes dentro del reloj:
- Si saltas a las 12 en punto, no se moverá nada dentro del reloj.
- Si saltas a las 3 en punto, todo se moverá lentamente.
- Si saltas a las 6 en punto, todo se moverá a una velocidad normal.
- Si saltas a las 9 en punto, todo se moverá muy rápido.

HUEVOS CÚBICOS

Jugando con Yoshi, métete en algún escenario que tenga cajas pequeñitas de madera (las que puedes coger y lanzar). Acércate a una y trágatela. Sin escupirla, pon un huevo. Este será de forma cúbica. No sirve de nada, pero al menos tiene su gracia.

LAS ESTRELLAS

No es nada sencillo, pero si consigues las 150 estrellas recibirás algunas recompensas. Sal al exterior del castillo y podrás comprobar que el hueco que estaba cerca del lago está abierto. En él hay un cañón con el que puedes acceder al tejado del castillo. Allí encontrarás 3 vidas extra y una caja que contiene las alas. Así podrás recorrer volando todo el exterior del castillo. Eso sí, el final del juego no cambiará, ni tampoco recibirás el salto triple especial, como ocurría al coger 120 estrellas en la versión de Nintendo 64...



FALTAN INVITADOS...

Lo más normal es que consigas liberar a los cuatro personajes del juego: Yoshi, Mario, Luigi y Wario. Sin embargo, esto no es imprescindible. Para pasarte el juego sólo necesitas estrictamente a Yoshi y Mario. Si lo haces así, los otros dos personajes no aparecerán en la secuencia final con Peach, ni sus figuritas se mostrarán en la tarta de "The End". Jo, la verdad es que da pena.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • XBOX 360

↑ COCHE

Uno de los atractivos del juego es poder liberar un montón de coches que harán las delicias de los "tuneros". Aquí te indicamos cómo conseguirlos todos.

COCHES OCULTOS
Para conseguir los coches tienes que vencer a los jefes de la Lista Negra que correspondan. Aquí tienes la lista completa:

ASTON MARTIN DB9
- Vence al jefe no 7.

AUDI A3 3.2 QUATTRO
- Jefe no 15.

AUDI A4 3.2 FSI QUATTRO
- Jefe no 14.

AUDI TT 3.2 QUATTRO
- Jefe no 15.

BMW GTR (VERSIÓN DE CARRERAS)



- Jefe no 1.

CADILLAC CTS
- Jefe no 12.

CORVETTE C6
- Jefe no 5.

CORVETTE C6.R
- Completa todo el juego.

DODGE VIPER SRT 10
- Jefe no 6.

FORD GT
- Jefe no 4.

LAMBORGUINI GALLARDO
- Jefe no 6.

LAMORGUINI MURCIÉLAGO
- Jefe no 4.

LOTUS ELISE
- Jefe no 8.

MAZDA RX-7
- Jefe no 9.

MAZDA RX-8
- Jefe no 12.

MERCEDES-BENZ CLK 500
- Jefe no 8.

MERCEDES-BENZ SL-500
- Jefe no 11.

MERCEDES-BENZ SLR MCLAREN
- Jefe no 3.

MITSUBISHI ECLIPSE
- Jefe no 14.

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII
- Jefe no 11.

MUSTANG GT
- Jefe no 12.

PONTIAC GTO
- Jefe no 10.

PORSCHE 911 CARRERA S
- Jefe no 7.

PORSCHE 911 TURBO S
- Jefe no 5.

PORSCHE CARRERA GT
- Jefe no 3.

PORSCHE CAYMAN S
- Jefe no 10.

RENAULT CLIO V6
- Jefe no 13.

SUBARU IMPREZA WRX
- Jefe no 9.

TOYOTA SUPRA
- Jefe no 13.

VAUXHALL MONARO
- Jefe no 10.

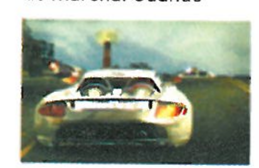
10.000 DÓLARES EXTRA (SÓLO PS2, XBOX Y GC)
Inserta una tarjeta de memoria con una partida salvada de «Need for Speed Underground» o «Need for Speed Underground 2». Después del prólogo, recibirás 10.000 "pavos" así, por la cara.

SALIDA RÁPIDA
Para salir como una bala, fíjate en el tacómetro cuando estés en la línea de salida. Cuando la aguja se ponga de color azul, suelta el embrague y acelera a tope. Ganarás unos segundos de ventaja.

REAPARECER CORRECTAMENTE
Si has tenido la mala suerte de estrellarte, no fuerces su reaparición en la carretera. En lugar de eso, espera a que lo haga automáticamente la consola. De este modo serás invulnerable y podrás escaparte de los policías durante unos instantes.

ENTORPECER EL PASO
Cuando estés en mitad de una carrera, fíjate bien en los objetos destructibles, como los carritos de donuts, las pantallas, etcétera. Durante la carrera puedes golpear esos objetos para que se caigan y se desperdiguen por la carretera. Si hay corredores siguiéndote de cerca, se chocarán con los objetos y se quedarán rezagados. ¡Tragad polvo, pardillos!

USAR BIEN EL NITRO
Los nitros son tremendamente útiles para sacar ventaja, pero en las carreras más avanzadas han de ser utilizados con prudencia. Pulsa el botón de nitro y suéltalo cuando el tacómetro indique que se está a punto de cambiar de marcha. Cuando



ya hayas cambiado la marcha, continúa pulsando el botón de nitro hasta el siguiente cambio de marcha. De este modo lograrás ganarás algunas décimas de segundo.

ESCAPAR
- Si los "maderos" intentan acorralarte después de que te choques con algo, gira noventa grados con respecto a ellos. A continuación, usa el nitro para girar los otros noventa grados o derraparás. De este modo tendrás una salida rápida y no te atraparán.
- Si te encuentras en una persecución policial y los polis empiezan a poner cordones, puedes pasar por ellos si embistes los coches de policía cerca de su parte trasera. Esa zona es más ligera, lo cual



hará que el coche salga despedido y te deje el paso libre.

LOS CÓDIGOS POLICIALES
Aquí tienes una lista con los códigos que dicen los policías en la radio y lo que significan realmente:

10-4
- Mensaje recibido y entendido.

10-39
- Maniobra PIT.

10-44
- Petición de Rhino.

10-45
- La policía tiene orden de embestir tu vehículo.

10-59
- La policía intentará sacarte de la carretera.

10-65
- La policía intentará rodearte mientras estás conduciendo.

10-67
- Pondrán tiras de pinchos para reventarte los neumáticos.

10-71
- Piden apoyo aéreo.

10-73
- Se despliegan barricadas.

10-75
- Barricadas rodantes.

CÓDIGO 1
- Situación bajo control.

CÓDIGO 2
- Primera alerta, sin luces ni sirena.

CÓDIGO 3
- Luces y sirenas.

MÁS NIVEL DE CALOR
Empezarás el modo campaña siendo sólo capaz de alcanzar los niveles 1 y 2 de calor. Si derrotas a determinados jefes de la Lista Negra,



podrás alcanzar nuevos niveles de calor.

NIVEL 3 (POLICÍA ESTATAL)
- Derrota al jefe 13.

NIVEL 4 (TROPAS ESTATALES ENCUBIERTAS)
- Derrota al jefe 9.

NIVEL 5 (AUTORIDADES FEDERALES)
- Derrota al jefe 5.

NIVEL 6 (AUTORIDADES FEDERALES ENCUBIERTAS)
- Pásate la prueba final del modo Reto.

COMBINACIONES DE DIRECCIONES

Pulsa estas combinaciones en la pantalla de Press Start para sacar ventajas muy suculentas.

- MARCADOR ESPECIAL PARA LA TIENDA
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓.
- CASTROL SYNTEC FORD GT
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.
- RETO BURGER KING
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • XBOX



UNA ALINEACIÓN DE LUJO

Aquí tienes un equipo ideal para jugar un partido amistoso o un torneo. Ojo, no lo uses en las otras modalidades, pues el sueldo total de los jugadores sería astronómico. En primer lugar, la formación tiene que ser un 4-2-4.

PORTERO
- Buffon (Juventus).

EN TU ÁREA, A LA IZQUIERDA
- Zambrotta (Juventus).

EN TU ÁREA, EN EL CENTRO
- Terry (Chelsea) y Ferdinand (Manchester United).

EN TU ÁREA, A LA DERECHA
- Maldini (AC Milan).

MEDIO CAMPO, A LA IZQUIERDA
- Ronaldinho (Barcelona).

MEDIO CAMPO, A LA DERECHA
- Zidane (Real Madrid).

ÁREA CONTRARIA, A LA DERECHA
- Shevchenko (AC Milan)

ÁREA CONTRARIA, A LA IZQUIERDA
- Rooney (Manchester United).

EN ATAQUE, A LA DERECHA
- Adriano (Inter de Milán).

EN ATAQUE, A LA IZQUIERDA
- Ronaldo (Real Madrid).

RESERVAS
- Cech (Chelsea).
- Campbell (Arsenal).
- Nesta (AC Milán).
- Aimar (Valencia).
- Gerrard (Liverpool).

MEJORAR LA CONDICIÓN FÍSICA

En el menú de la Liga Máster, después de que selecciones el apartado de Regular la Condición Física, a veces tendrás jugadores importantes bajos de forma. Si quieres cambiar esto, selecciona la opción de Siguiente Partido. Cuando aparezca la pantalla con los uniformes de los equipos, regresa al menú y vuelve a hacer la regulación de la condición física. Los jugadores se recuperarán y estarán a punto para sudar la camiseta.



HACER LA ELÁSTICA

Si quieres realizar esta jugada tan molona, presiona rápidamente L1 tres veces o R2 tres veces mientras mantienes la posición del balón. En el caso de Xbox debes pulsar L tres veces o Negro tres veces. Puedes hacer la Elástica con Ronaldinho, Ronaldo y C. Ronaldo. ¿A que mola?

PUNTOS FÁCILES

Comienza una liga internacional. Incluye en la liga a tan solo dos equipos. Sólo tendrás que jugar dos partidos y conseguirás mil quinientos puntos para la tienda PES cada vez que ganes la liga.

REFERENCIA A «METAL GEAR»

Ve a la pantalla de edición de equipo y selecciona el PES United. Mira en la parte inferior de la lista de jugadores. Allí deberías encontrar un jugador que se llama «Metal Gear». ¿No te suena?



FIFA 06

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • XBOX 360

BUENOS SAQUES

Si eres diestro y estás apuntando a la esquina superior derecha, mueve la cámara de forma que la pelota esté un pelín a la derecha del poste derecho. A continuación, pulsa Abajo para aumentar la potencia y luego arriba para mejorar la altura. No tires muy bajo o la barrera defensiva bloqueará el tiro. Por otra parte, si tiras demasiado alto, la fuerza del tiro será bastante débil, así que ajusta bien tu chut.





DEFENDER EL BALÓN

Cuando estés en posesión del balón, muévete más despacio y párate. No presiones nada por unos momentos y luego mantén pulsado R1 (en el caso de Xbox, 360 y GameCube has de pulsar R) cuando un jugador venga desde atrás. Tu jugador protegerá la pelota y logrará que el otro no se la robe. Esto resulta útil cuando no hay nadie delante de ti o cuando quieras perder tiempo porque lleves ventaja en el marcador.

AMPLIAR BENEFICIOS EN EL MODO MANAGER

Si estás en esta modalidad, puedes cortar la paga de un jugador por la mitad. Cuando vayas a hacer esto, espera a la segunda temporada y juega el primer partido. A continuación, prueba a renovar los contratos. En un noventa por ciento de los casos, podrás realizar la operación sin que tengas que sufrir represalias.

GANARLO TODO EN EL MODO MANAGER

Este sistema es un poquito comodón, pero desde luego resulta útil. Selecciona un equipo y comienza su carrera. Salva tu partida. En el siguiente partido, haz que se desarrolle con una simulación rápida. Si ganas el partido, salva tu partida. Si pierdes, vuelve al menú principal y carga la partida de nuevo. Puedes intentarlo todas las veces que quieras contra cualquier equipo, puesto que el resultado es aleatorio. Eso sí, acuérdate de salvar la partida cada vez que ganes, porque en el siguiente partido podrías llevarte un batacazo inesperado.



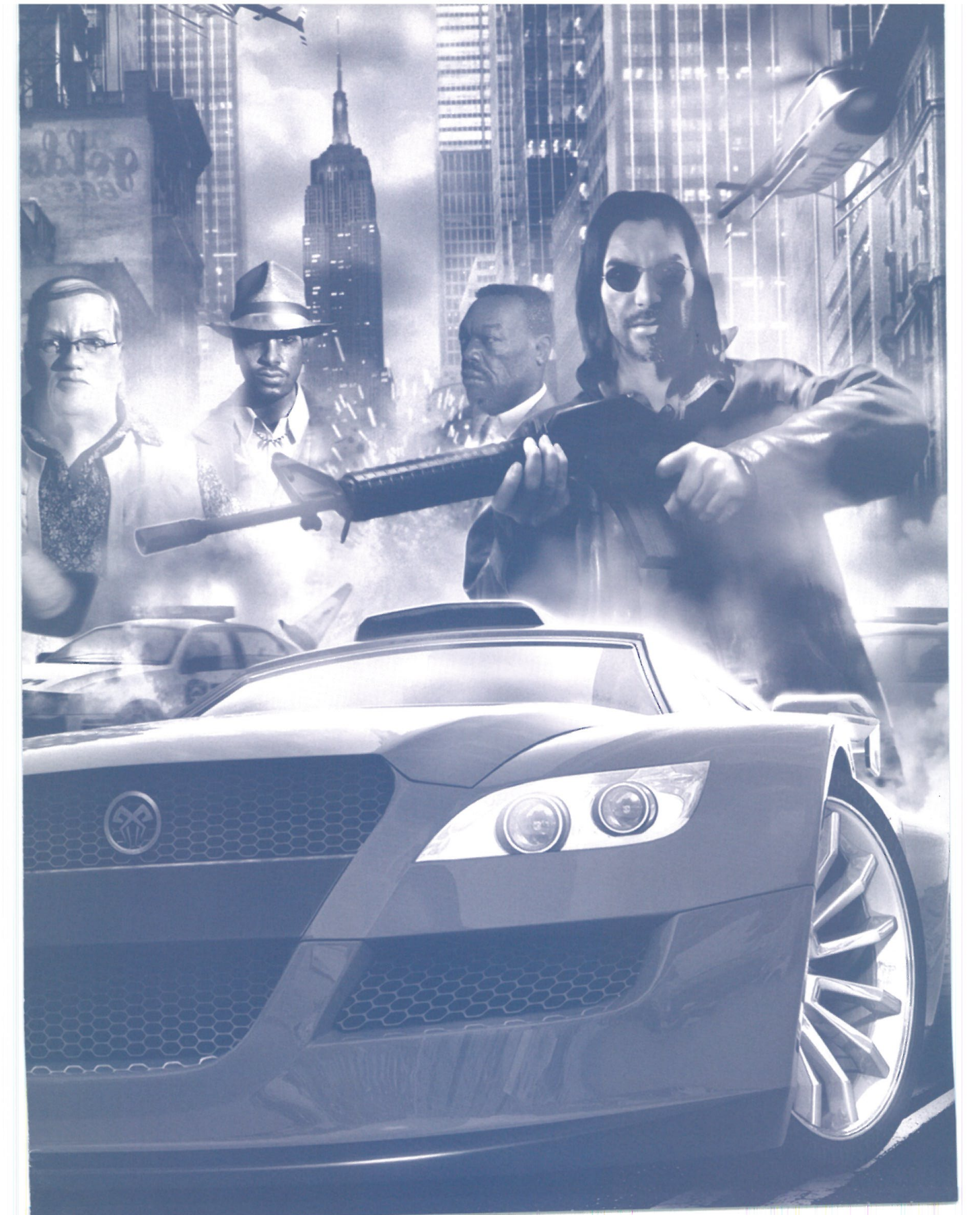
EQUIPOS DE CINCO ESTRELLAS EN EL MODO CARRERA

Simplemente tienes que completar la lista de Retos que encuentras en el juego con un equipo para desbloquearlo en el modo Carrera.



EQUIPO A PUNTO

En el modo Manager, las barras de energía de tus jugadores bajan tras cada partido. Para evitarlo, salva y regresa al menú principal. A continuación, salva la partida y todos los miembros de tu equipo volverán a tener su salud a tope. Puede que esto no funcione la primera vez, pero en el resto de ocasiones si que dará resultado.



Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 175. Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer